闘うパソコンゲームマガジン

昭和61年12月1日発行 (毎月1回1日発行) 第4巻 第12号 通巻第24号
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号 昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1986 12月号

VOL.24 430yen



最強RPG(ロールプレイングゲーム)連載

ザナドゥ シナリオⅡ／ザ・リターン・オブ・イシター

ロマンシア／覇邪の封印

クリスマスに特別エッチな袋とじ付

好評特集

続アニメandゲーム＝楽(たのしい!)

火の鳥／時空(とき)の旅人／ガルフォース／ロードブラスター／ディーヴァ／プロジェクトA子／めぞん一刻

●アクション・ゲームはテレネット●

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

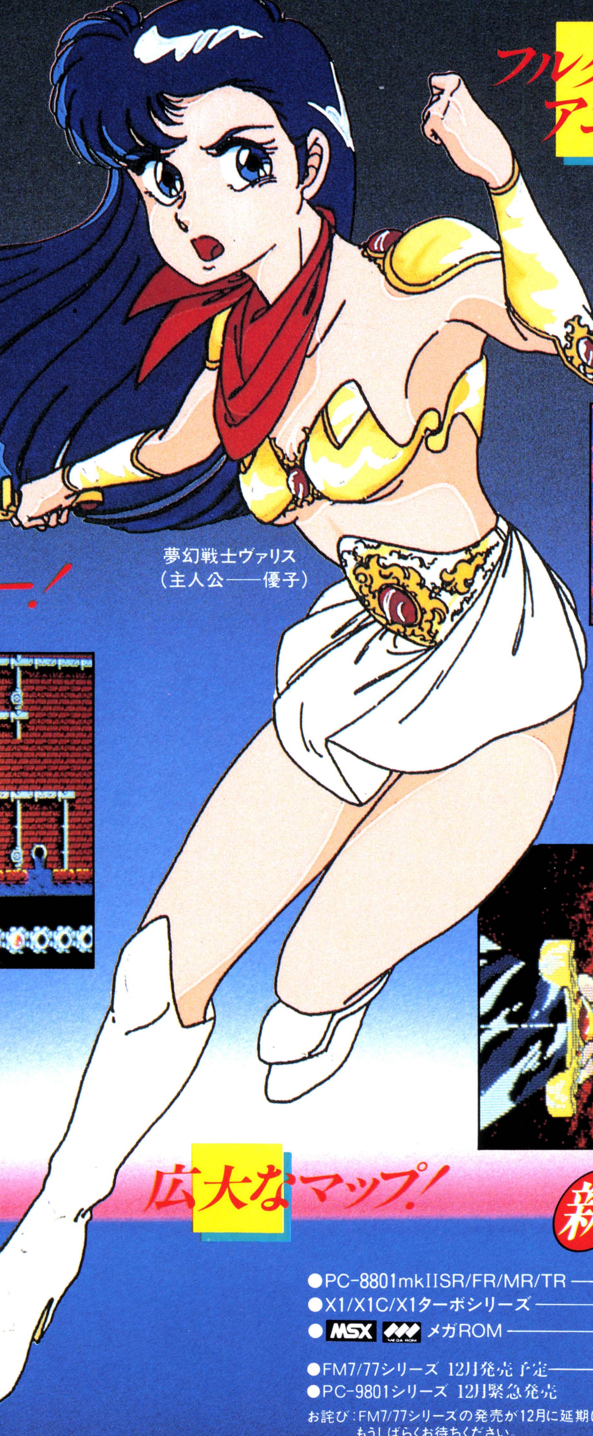
ヴァリス

AV時代の幕開け。

すぐれた音響(AUDIO)と映像(VISUAL)がゲームをもっとおもしろくする。
今、日本テレネットはAV宣言。

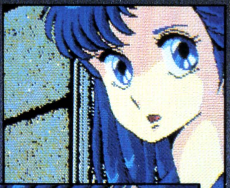
初めての体験、ニュー・ビッグ・アクション。

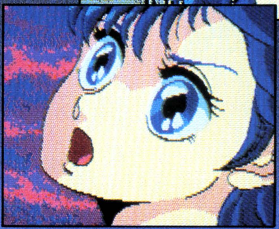
優子はごくありふれた、普通の女子高生。ところがある日、ヴァニティの「幻想王女ヴァリア」によって"ヴァリスの戦士"として選ばれてから、運命が一変した。
ヴェカンティの「夢幻王ログレス」とその手下「ヴォーグ」達が、次元を超えて襲ってきたのだ。
なぜ、ありふれた女の子が戦士として選ばれたのか。5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは? 4人の魔王とは?
答えを求めて、戦いが始まる。



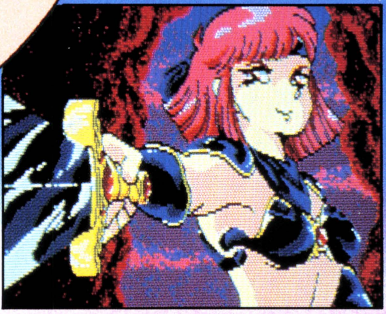
夢幻戦士ヴァリス
(主人公——優子)

フルグラフィック・アニメーション!

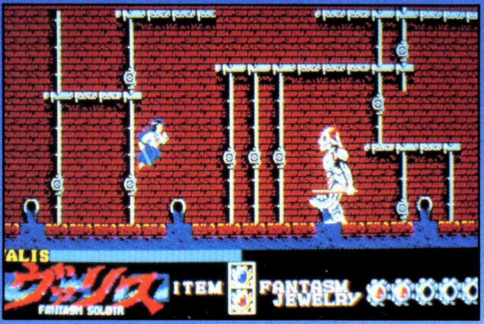


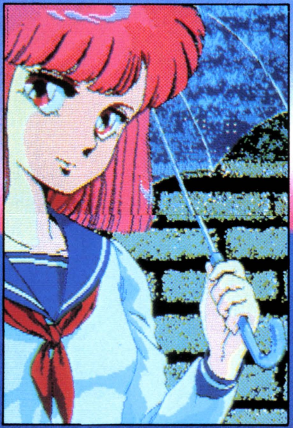






ビッグ・キャラクター!





※画面は、PC-8801mkIISR、X1仕様です。

広大なマップ!

新発売!!

- ●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR ——— ¥7,800(ディスク2枚組)
- ●X1/X1C/X1ターボシリーズ ——— ¥7,800(ディスク2枚組)
- ● MSX メガROM ——— ¥6,800
- ●FM7/77シリーズ 12月発売予定 ——— ¥7,800(ディスク2枚組)
- ●PC-9801シリーズ 12月緊急発売

お詫び:FM7/77シリーズの発売が12月に延期になりました。もうしわけありません。
もうしばらくお待ちください。

※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。
MSXは、アスキーの商標です。 マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

株式会社日本テレネット

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

資料請求券
コンプティーク
12月号

B.P.S.初のハイパーリアルタイムアクションゲーム

11月下旬

緊急発売

PC-88mkII
SR/FR/MR ¥7,800
FM-7・77 5"・3.5"D

LYRANE ライレーン

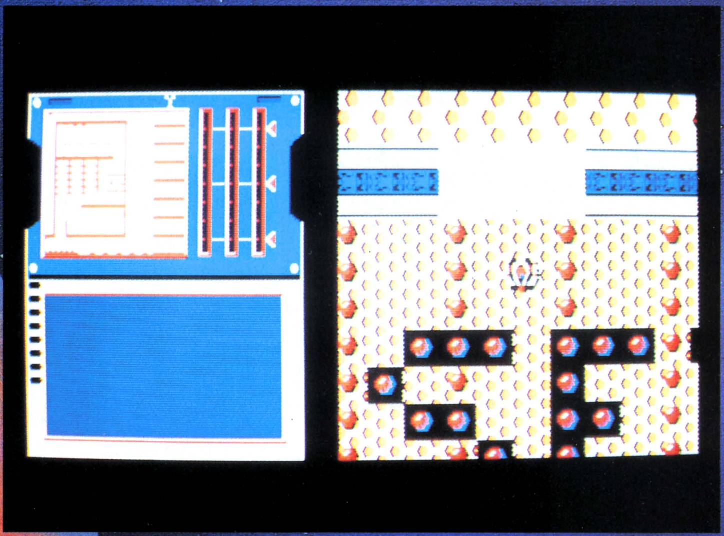
まずこのゲームの特徴の数々をご紹介しよう！まずは、なんと言っても驚きの全48方向可変速スクロールだ！とにかくどんな方向へも動きが可能な為、かえって正確な操作が要求される。なにしろ、スペースシップの動きはとてもリアルで、いきなりストップするわけにいかず、かなりスリップした後、完全にストップする。この辺のタイミングをつかまないと、すぐにステーションの壁に激突しクラッシュしてゲームオーバー……。話は横道にそれてしまったので、本題に戻すが、スクロールのスピードはリアルタイムそのもの、コックピット感覚の操作性パネル、自由に動き回ることのできる広大なMAP（とはいえ、敵やわなが待ちかまえているが…）先に述べた、スペースシップのリアルな動きと背景の美しさ、さあこれだけご紹介しただけでも、わくわくして早くプレイしてみたくなったでしょう!?この11月下旬に発表される、B.P.S.では初のハイパーリアルタイムアクションゲーム！絶対期待していいぞー!!

フロアマップ
各フロアマップがここに表示されている。自分が操作しているシップも、レーダー式に表示されるので便利である。

エネルギーゲージ
君が操つるスペースシップのエネルギーゲージ。これに注意していないと、いつの間にかゲームオーバーのはめに。

メッセージボード
ゲーム中に色々とメッセージを送ってくれる。各フロアをクリアする為に重要なヒントを送ってくれるはずだ。

スクロール画面
全48方向フルカラーで自由にスクロールする。スピードもかなり早いぞ。背景も美しくリアルに君にせまってくる。



BPS
ビー・ピー・エス
横浜市港北区篠原東3-1-9
☎(045)421-7421 〒222
SST

コンプティーク
1986 Dec. Vol.24 発行／角川書店 12月号

もくじ CONTENTS

やっぱりアニメandゲーム＝㊫(たのしい)

㊔アニメゲーム大特集



How TO Win 人気ゲーム必勝法 最強RPG連載



ポスター '87年1月号 創刊3周年記念お年玉特大号予告

新連載コミック「ロマンシア」予告





今月のポスター
●勇直子ちゃんポスター
撮影／小林ばく
ヘア・メイク&
スタイリング／藤野笛羽

●『クリスタル・プリズン』ゲームマップ
イラスト／牧内浩



COVER
アートディレクター／高木和雄
フォト／小林ばく
スタイリング／高橋陽子
ヘア・メイク／鈴木直美
モデル／勇直子

▶この夏"夏・体験物語"でボクらをドキドキ、キュンキュンさせてくれた勇ちゃん。秋から冬にかけては、新曲やアルバムを発表、本格的に歌手活動を開始するゾ。くわしいことはデータバンクで……。

プロジェクトA子 ©創映新社／APPP／ファイナル＝西島

Crush THE Game



RPG WORLD

DRAGON GYM
ド ラ ゴ ン ・ ジ ム



AVG WORLD

ハードウェア情報のページ
HARD PACK PAGE



超SFバロック・ファンタジー・コミック
神聖記ヴァグランツ Vagrants

コンプティーク12月号についてのお問い合わせは

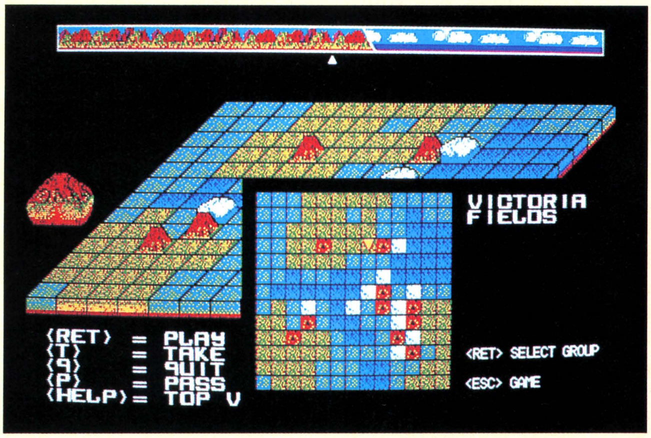
休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間 **03(359)9900** で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様に、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてネ。

緊急発売NO.2

NEWタイプの思考型ゲーム

ATLAS

アトラス



Newタイプの思考型ゲームの登場です！ 画面中央の大地を意味する3Dボードで、雲・山側にわかれ（対パソコン、2人プレイどちらも可能）戦う。詳しく説明すると雲の駒をボード上に置くと、その回りに陣地を示す海があらわれ、反対に山を置くと大地には平野が広がる。ようするに駒を戦略的に置きながら陣地を取り合うのだ。まさしく天地創造を地でいくエキサイティングなゲームなのです！

雲・山側の有利不利を一目で表わすグラフィックゲージ。センターの△がちょうど五分五分の位置である。ゲーム展開中に常に有利不利が解るので、これ見ているだけでかなり興奮する！

山側の置く番になると、この場所に火山噴火のグラフィックが表われる。又、反対に雲側の番では、右下に雨雲があらわれ、雨がふりカミナリが落ちるアニメーションで順番を表示する。

HELP・KEYを押すことによって、貴方の戦術展開の助けとなるヒントがグラフィックとなりこの位置に表われる。また敵の戦術との比較も同時にできるので密度の高い戦いができる。

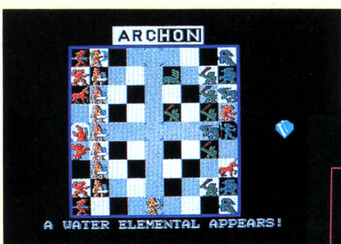
PC-9801F/M/U
(5"2DD, 2HD・3, 5"2DD)
¥6,800

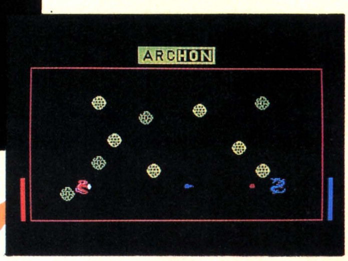
緊急発売NO.3

リアルタイムストラテジィシミュレーションゲーム

ARCHON

アーコン





X1
MZ-2500
FM-7/77
新発売

ストラテジィーでは知的戦略が要求されるが、コンバットアリーナでは敵を倒すテクニックだけで良い。このバランスを征した者が勝者となる。

X1・MZ-2500・FM-7／77のユーザーの皆様、お待たせ致しました。今迄、PC-88でしか楽しめなかった〝アーコン〟が、X1・MZ-2500・FM-7／77のユーザーの方々にも、あの興奮を味わって頂ける様になったのです。とにかく一度プレイしてみて下さい。〝アーコン〟は何度もプレイして初めてそのおもしろさが解るゲームです。それにおすすめするのは2人でのプレイ。興奮度も2倍まちがいなし！

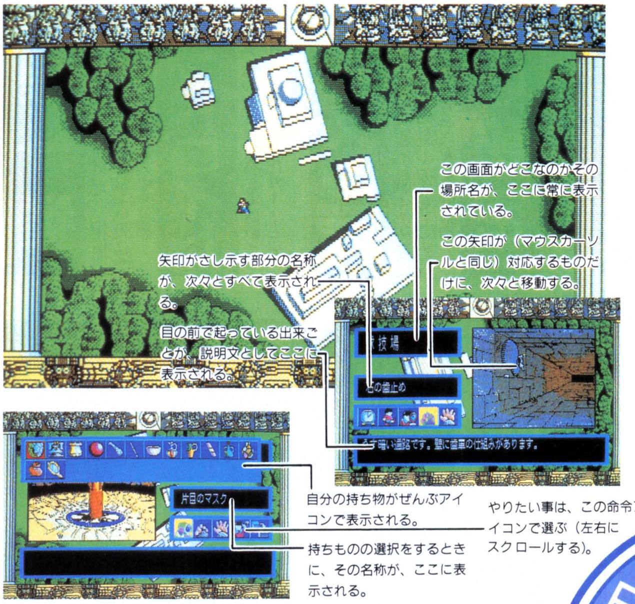
PC-8801mkII/SR/FR/MR 5", 3.5"2D,
X1・FM-7/77・MZ-2500 2DD¥7,800

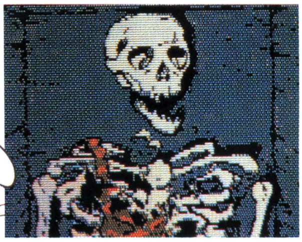
緊急発売される新作を実際見てプレイしよう!!

B.P.S. DEMO PLAY TOUR 86'

11月15・16日	J&P町田店
11月28・29日	NECフェア大阪
11月30日	J&Pテクノランド大阪
12月2日	星電社三ノ宮本店
12月5・6日	NECフェア名古屋
12月13・14日	J&P渋谷店









こんなに曲の入った
AVGは初めてだ。

太陽の神殿の為に書き下ろした完全オリジナル曲。
98/88シリーズはＦＭ音源対応

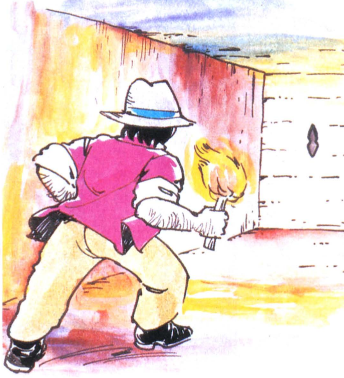
〈挿入曲〉
Templo del Sol　太陽の神殿
Cenote　聖なる泉
El Castillo　エルカスティージョ
La noche triste　悲しみの夜
Mundo Perdido　失なわれた世界

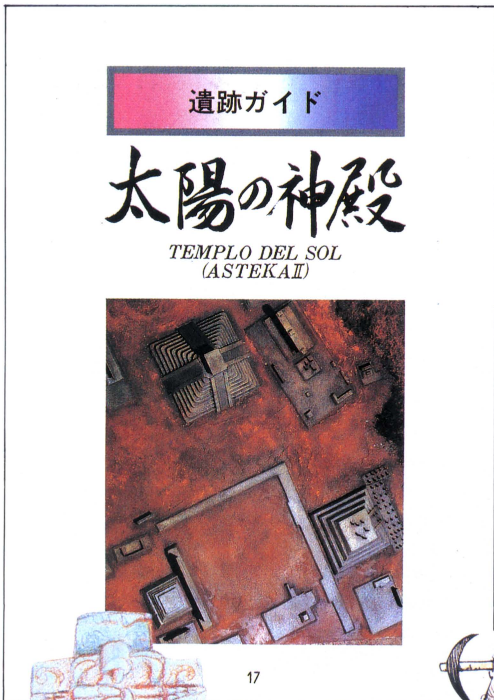
11月20日発売
PC-98シリーズ
X1/X1 turbo
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。



●フルカラーマニュアル
（遺跡ガイド付）
●カラーオリジナル
エンベロープ

●好評発売中／通販（〒200円）
太陽の神殿(アステカII)
PC-8801/mkII/SR/FR/MR
2枚組 ¥7,800




遺跡ガイド

太陽の神殿

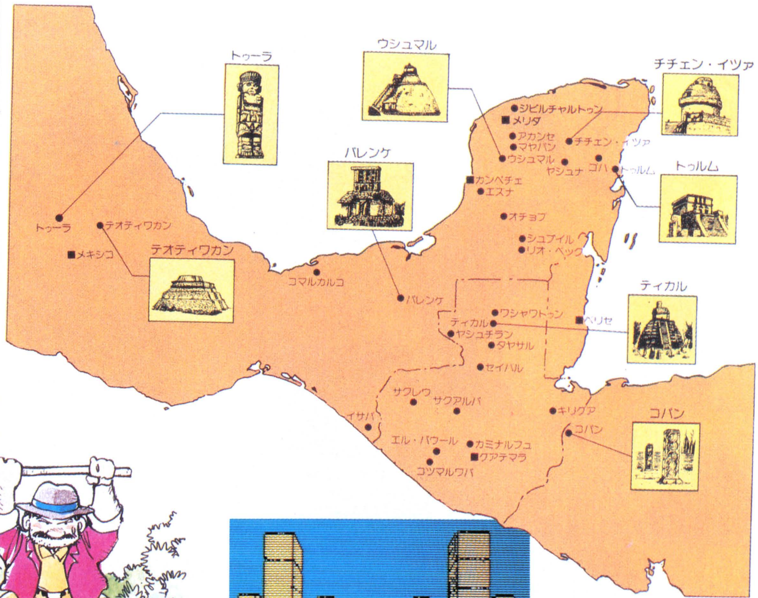
TEMPLO DEL SOL
(ASTEKA II)

17

マニュアルには
こんな遺跡ガイ
ドがついている。

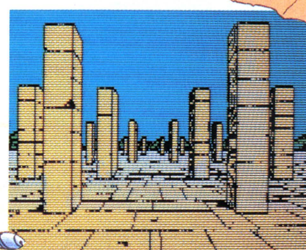
君の舞台はここだ！
マヤ文明を中心とした主な遺跡

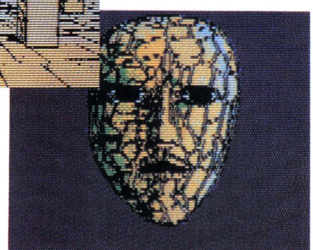
■は現在の都市
●はすべて遺跡





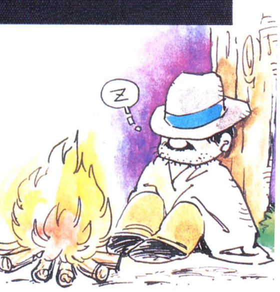






RPGファンも
アドベンチャー
嫌いも思う存分
楽しませて
やるぜ!!





RPG風味本格的AVG



●カスティーリョ(Castillo)

プログラミング：橋本昌哉
シナリオ：宮本恒之
グラフィックス：大浦孝浩
山根朝郎

日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL. 0425(27)6501(代)

新世代アドベンチャー・ゲーム

メイドゥム 君の冒険心が、伝説の扉を開く。

maidum メイドゥム

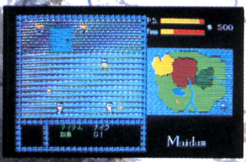


赤丸急上昇中のヒット・ゲーム

冒険にコトバ探しは似合わない。主人公と一体化するリアルタイムのメイドゥム。初の人工知能によるアドベンチャー・ゲーム、登場!!

幻のピラミッド伝説に挑んだ考古学者グレコ・ローマン。彼は嵐に遭い、とある島へと流れ着く。しかしそこは盗賊やゾンビが襲い来る島だった。さあ、ローマンになり代りあらゆる敵を打ち倒し、秘宝の謎を解き明かせ!!





PC-8801/mkII/SR/FR/MR
X1シリーズ
(要2FD、漢ROM)5"2D・2枚組 ¥6,800 ●FM音源対応

おわび
「メイドゥム」X1用パッケージにFM音源対応とありましたが、X1シリーズでは対応いたしません。深くおわびいたします。

NCS 日本コンピューターシステム株式会社 〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
メイドゥムお問い合わせ TEL03(486)6311 SPJ担当田中まで

世界ヤルホド SO MUCH

11月21日発売予定

君の画面に彼女が生まれたままの姿で登場。でも残念(?)なことに6つの部分は隠されている。これを取るためには彼女が出す問題に答えなくてはいけない。見事20問中6問正解すればラブ・アフェア。2人はいい関係になるというわけだ。女の子は5+α名。彼女たちが君を待ってるぞ。

PC-8801/mkII/SR/FR/MR
X1シリーズ
5"2D ¥6,200

頼んでからが待ち遠しい通信販売も利用できるぞ!!

郵送の場合は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留でお申し込みください(送料無料)。なお、お急ぎの方は速達代金300円を同封してください。



企画制作 Peacock ピーコック
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル
ピーコック担当まで ☎03(486)6311





好評発売中! ※通販(〒200円)

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1 C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

▶注意
- シナリオIIはザナドゥがなければプレイできません。
- シナリオIIはシナリオIが終了していない方でもプレイできます。
- シナリオIIはシナリオIとかならず同一のメディアをご購入ください。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501(代)

※通信販売ご希望の方は品名・機種名・住所・氏名・電話番号・シナリオIの登録No.を明記の上6,000円(送料共)を現金書留で日本ファルコム コンプティーク係までお申込み下さい。

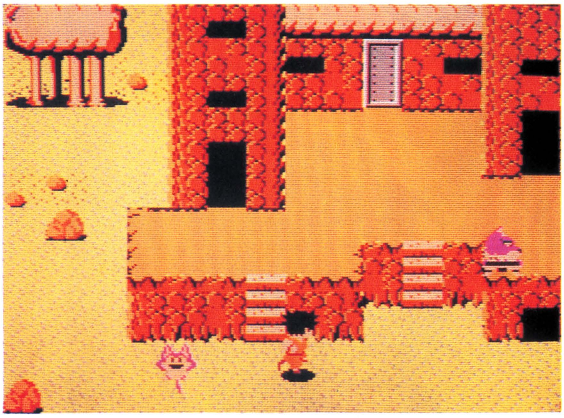
パソコン・ファンのきみも、たまにはファミコンもいいもんだ！

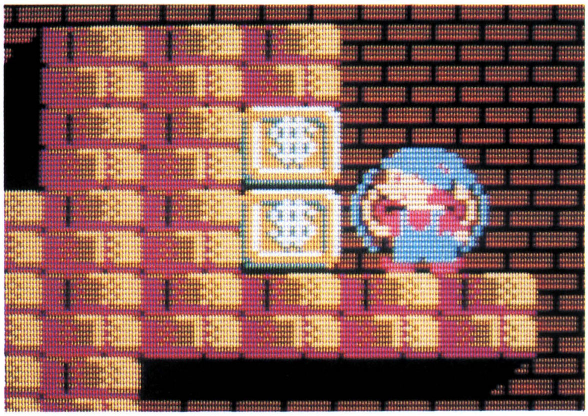
最新ゲーム情報と必勝テク満載

ファミリー コンピュータ™ ゲームマガジン

勝(マルカツ)ファミコン

第14号は11月14日㊎発売





超人気ソフト

ドラゴンボール 神龍の謎

悟空となってブルマや仲間たちと天竺まで行けるか。

期待のハドソン新作!!

迷　宮　組　曲

場面も美しいし、サウンドにも秘密がありそうだ！

●ファミコンもついにここまできた！　大人もぜったい楽しめる！

AVGハンドブック

時空の旅人／デッドゾーン
ミシシッピー殺人事件／シャーロックホームズ



●その他コナミ超新作ゲーム／セクションZ／プロレス／スーパースターフォースなどもりだくさん企画

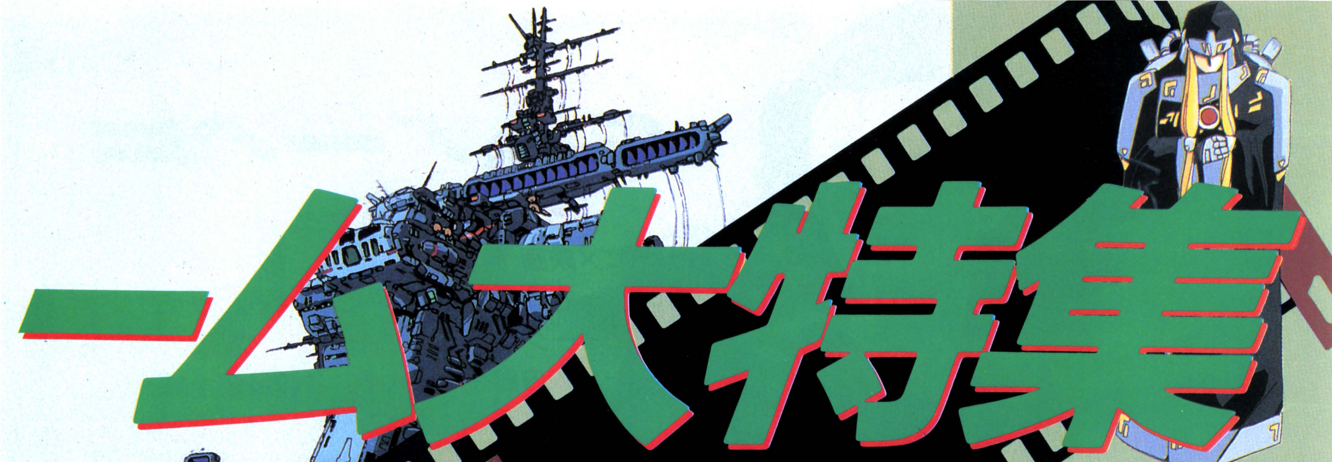
別冊付録

スーパー20ゲーム地獄ワザ大事典

●マルカツ創刊以来の㊚テク必勝法の総集編！　これ一冊で大ワザはすべてカバーできる。



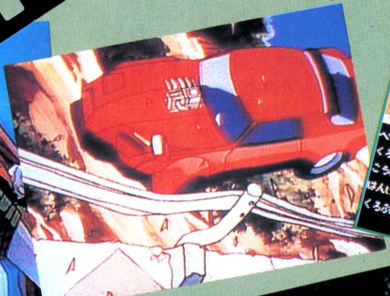
やっぱり
アニメandゲーム＝楽(たのしい)
続アニメゲ
CONTENTS
火の鳥・時空の旅人 18p
ガルフォース 22p
ロードブラスター 26p
ディーヴァ 30p
SHIELD
HISCORE
INDICATER
GALL FORCE
STATUS
MESSAGE

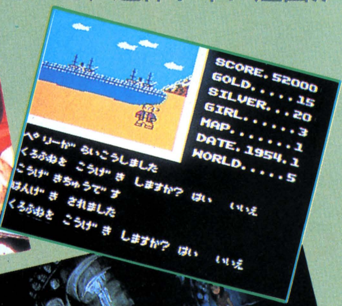


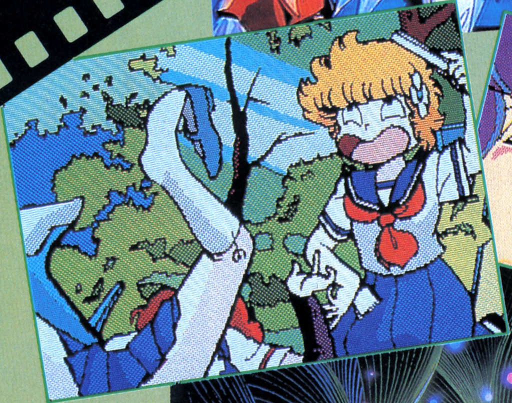
ーム大特集

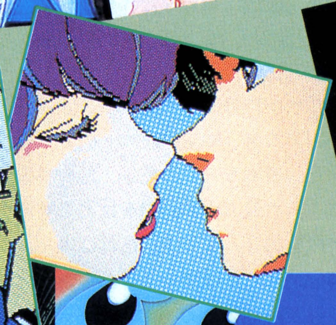
ますます刺激的になるアニメ。過激に進化しつづけるパソコンゲーム。そんなふたつが合体したアニメゲームも、今さらにそれぞれの味を100%活かしたゲームへとアプローチをつづけている。そこで、近作7本に注目!!



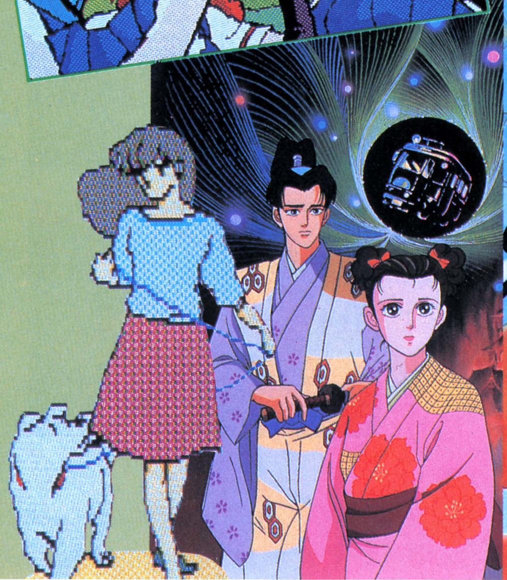
















2大アニメ巨

まじりっけなしの大スクープ!! 話題のアニメ映画『時空(とき)の旅人』と『火の鳥』が、そろってファミコンゲームになる。わがコンプティークでは、現在急ピッチで製作中の両ゲームの内容を極秘入手。この情報が載っているのはウチだけじゃもんにい、どうだウリウリッ的に大公開するのだ!
あ〜早くアニメを見たい、あ 〜 ゲームも早くやりたい——ともだえているキミ、とりあえずこの記事を読んで、落ちつきなさい。いや、ますます興奮するかな?

時空(とき)の旅人

Time Stranger

どっちのゲームもスケールでけーっ!!

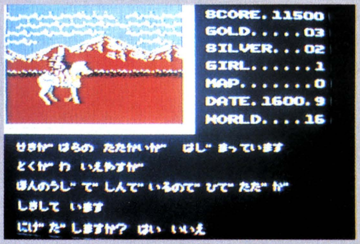
女子高校生テコとその同級生、信夫と真一が乗ったマイクロバスが未来からの逃亡者アギノ・ジロによってのっ取られた。しかもジロが仕掛けたタイムマシンの暴走により、4人はバスごと時空を超え、過去の世界へと旅立つことになる。太平洋戦争末期の東京大空襲、江戸幕末、関ヶ原の戦いなど、歴史上のターニングポイントを通ったのち、最後に彼らがたどりついたのは西暦1582年、安土城。本能寺の変が起こる5日前だった……。

これが12月20日より劇場公開される角川アニメ「時空(とき)の旅人」のストーリーだ。日本SF界の重鎮(じゅうちん)、眉村卓の原作を実力派、大和屋竺を始め真崎守、竹内啓の3人が脚色、監督は鬼才、真崎守、さらにはキャラデザインを萩尾望都が担当するという、超ド級のスタッフによる大作である。乞(こ)う、ご期待。

いやあ、映画ってホントーに……す、すまぬ。ネが好きなもんで、つい映画の紹介に力がはいってしまって、でもついでだからもうひとつ、主題歌をねえ、あのお懐かしやの竹内まりやがねえ、歌って、グッ、ゲッ、ウゲェェ……… (注・ただいま担当編集者が筆者の首をしめておりますので、いましばらくお待ちください) ………グッ、グハーッ、ゼィゼィゼィ……。

というハァハァ、わけでハァハァ、ゲームの話であります、ハァハァ。ファミコン版『時空(とき)の旅人』は、これまで紹介してきたアニメの骨格ともいえる部分、未来人による歴史の改変をテーマにしたゲームなのだ。

プレイヤーは、タイムマシンに乗って過去へ向かう。そして自分の判断でさまざまな歴史的事件に手を加えていく。その判断の積み重ね次第で、プレ



関ヶ原の戦いのゲーム画面



大空襲で燃えあがる東京。戦争の悲劇をなくせ



ゲーム版『時空の旅人』の主人公
クタジマ・トシト
未来からやって来た逃亡者ハンター。アニメでは敵役だったが、ゲームではヒーローだ



作ついにゲーム化！



火の鳥 —鳳凰編—

HINO TORI

イヤーは平和な現代に戻ることもできるし、一歩まちがえば核戦争で滅亡した世界にくることにもなる。「もし歴史が変わっていたら」を体験できる、なんともスケールの大きなゲームだ。

続いては『火の鳥』。こちらも「時空の旅人」といっしょに公開される角川アニメ「火の鳥・鳳凰編」をモチーフにしたもの。コイツもちょっとアニメの内容をいっとくと（ホントです、ホントにちょっとだけですから、担当さん目をつぶってくださいよぉ）、手塚治虫のライフワークである「火の鳥」から〈鳳凰編〉を選び、忠実に映像化したもの。悪党・我王と大和の彫物師・茜丸の、因果はめぐる宿縁の人間ドラマなのだが、正直いって、どうやってこの重厚な物語をゲーム化するんだろうと頭をひねったのだが、なんと、アクションゲームに仕立てちゃったんだよなあ。さすがコナミさんだよな、思いきっりの変化球だよな〜〜と、感心ばかりしていては、また首をしめられるのでゲーム内容をくわしく書きますと……。



これが『火の鳥』のゲーム画面。うーむ、期待できそうだぜ



走れ我王、火の鳥を取りもどせ！

悪名高き盗賊、我王は心を改め、奈良の都で美事な「火の鳥」の彫刻を完成させる。ところが、何者かがこれを奪ってしまった！　てめえ、このやろと怒った我王は、盗まれた彫刻を求め、全国へ旅立った——という設定で、ゲームは始まる。主人公はもちろん我王で、武器はノミ1本（なんたって我王は彫刻師なのだから）、こいつでウジャウジャと現れる敵キャラを倒すと仏像になる。で、この仏像をためながら、と、スペースがない！　続きは後半ページを見てくだせい。

ゲーム版『火の鳥』の主役
我王

大悪人だったが改心し、仏像を彫る彫刻師となる。ノミを武器に、大活躍するぞ



時空の旅人

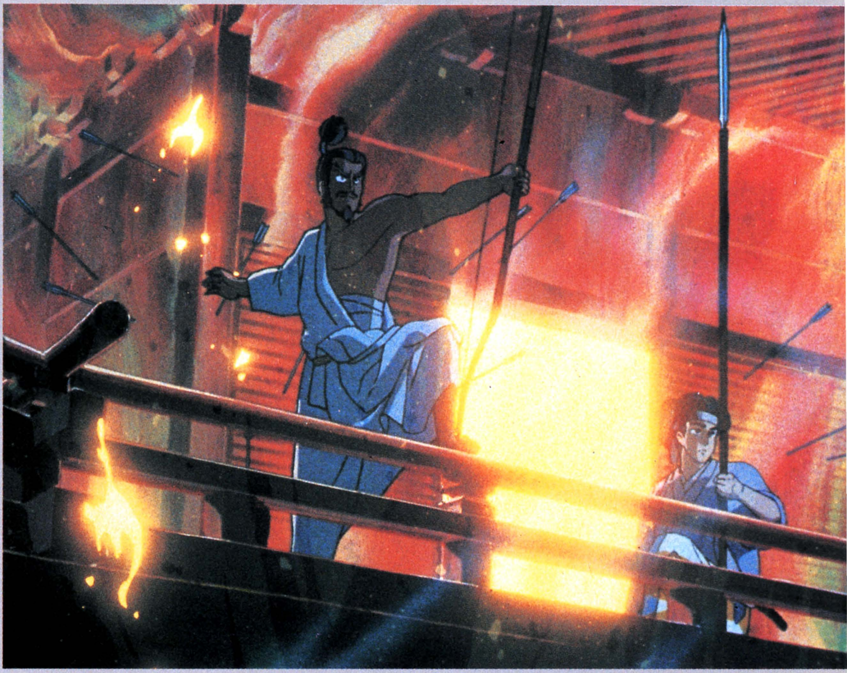
TIME STRANGER

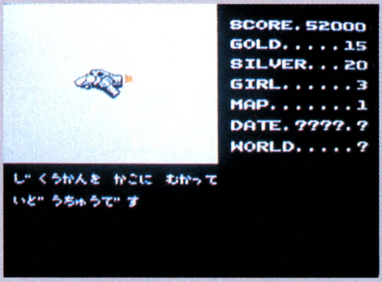
20種類の結末をもつアドベンチャー・シミュレーションだ

さて、『時空の旅人』のゲームの目的を話そう。これがまた、SF好きにはたまらない内容なんだぜ。

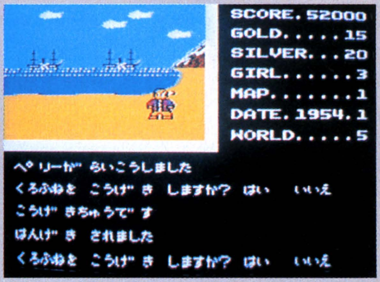
主人公クタジマ・トシトのいる世界（次元）は、核戦争で破滅寸前だった。そこで彼は考えた。すべての原因は「本能寺の変」にあるのではないか、と。つまり、本能寺の変→信長死亡→秀吉を経て家康の天下統一→日本の鎖国→孤立化→世界からの反発→核戦争、というわけ。では信長を助ければ、そののちの歴史を平和なものに変えられる、てんで、彼はタイムマシンに乗り過去へ向かう。この出発から、信長に会うまでがゲームの第１部。ただし、第１部には全部で10通りの次元が存在し、それぞれの次元の歴史は、ぼくらの知っている歴史と異なっているのだ。なかには、日本人が奴レイになっている次元や、日本全国に原爆が落とされてメチャメチャになっている次元なども。

プレイヤーはまず、こうした次元のどこかに放りこまれてゲーム開始（どこからスタートするかは、ゲームをするたびにちがうんだよ！）。プレイヤーはそこで、たとえば「ペリーの黒船が来航した。攻撃する？」といった設問に答え、その答え次第でまた別の次元に行き、そこでまた設問に答え……、というふうにゲームが進み、最終的に信長に会う。ところが、信長の存在しなかった歴史をもつ次元に行くことも

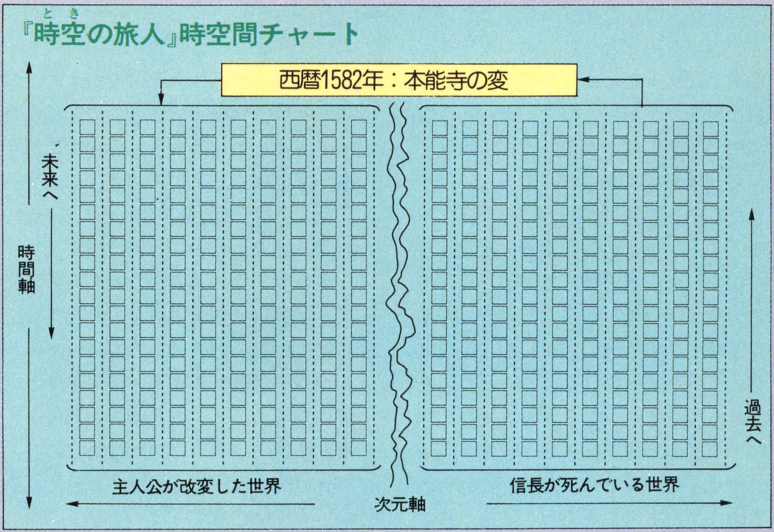




主人公クタジタ・トシトはタイムマシン“COI”に乗り時空を旅する



やってきたのは、幕末。ペリーの黒船が沖にいる。さあどうする？





一歩まちがえれば、原爆投下のシーンに出会い、ゲームオーバーになっちまう

あるし、こいつはもう助けないほうが世のため人のため、というような極悪人の信長のいる次元に行くこともある、てぇんだからおもしろいよな。

無事にまともな信長を救出しても、これで安心とはならない。ここから、今度は未来へ旅する第２部が始まるんだから。

第２部もまた10種類の次元があり、プレイヤーは設問に答えながら未来へ向かうのだが、これからは、その答えかた（行動）のひとつひとつが未来を決定してしまうので、細心の注意がいるのだ。たとえば、ある次元で悪人をやっつけると、そいつがじつは自分のご先祖だったということで、自分も消滅→ゲームオーバーなんてことも。

こうして、最後に戻ってきた世界は、はたしてバラ色の世界か、それとも悪夢のような世界か？　さあ〜て!?



これが『時空の旅人』の制作現場なのだ。いまメイン画面を作っているところ



机の上を見ると、ゲーム内容を書いた㊙資料といろんな歴史の本が。思わずパチリ

時空の旅人

ゲームブック版

『アドベンチャー・ゲームブック　時空の旅人』が、映画公開と前後して出る（眉村卓原作　林友彦執筆　角川文庫刊）。アニメ、ゲーム、ＧＢと、トリプルに楽しんじゃう企画なのだ。

こちらの主人公は、長谷川真一。あの、パソコン大好き少年なんだね。で、彼が天正10年、本能寺の変の前日にタイムスリップした時点からスタート。戦国の京都を舞台に、時空の乱れを修復するため大活躍。オリジナルアイテムや、新敵キャラも続々登場の、本格派アドベンチャーゲームだ。

火の鳥 鳳凰編

容量1メガの巨大なアクションゲームなんだぜい

とゆーわけで、Ｐ19の続きである、エヘン！（㊟注・いばるな、テメー）盗まれた火の鳥の彫刻を取り戻すため、我王が全国を旅することになった、ということは、先ほど書いたよね。

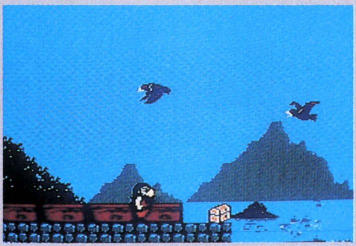
この火の鳥、盗まれたあと、16個の破片に分けられ、それぞれを別の悪党がもっていることになっている。だから、この悪党たちすべてを倒せばＯＫなのだが、悪党が最初から出てくる、と思ってるキミはアマイ！　悪党を倒す前に、悪党の家来（いっぱいいるんだヨン）をノミを使って倒さにゃいかんのだ。

このあたりを、普通のゲーム用語に翻訳すると、家来＝敵キャラ、悪党＝ボスキャラとなり、ボスキャラをひとり倒し火の鳥の破片＝アイテムを１個手に入れれば１ステージクリアとなる。悪党は16人いるから、このゲームは16ステージ構成になる（かどうかは、現時点ではまだ開発段階なので断言できないのだけれど）。

ここまでの説明だと、かなりストレートなアクションゲームというイメージだけど、これにアドベンチャーの要素も、かなりはいってくるとか……!?

画面を見ると、キャラを始めグラフィックスも美しいし、こいつは買って損しないゲームになりそう。奈良時代中期という、いままでのファミコンにはなかった設定の中で、キミも遊んでみなさい！

※画面写真はすべて開発用のものです



♪包丁いいっぽ〜ん、サラシにまあいてェ〜、じゃなかった。ノミ１本をもって全国を旅する我王。今度の敵は、いったいドイツだ！



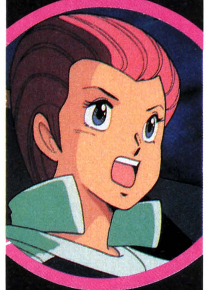
GALL FORCE
ETERNAL STORY

この夏のアニメ界を席巻した感のあるSFアニメ『ガルフォース』！ 人類の存亡をメインテーマに繰り広げられる壮大なSFアクション。登場する7人の美少女たち……。
その人気アニメ『ガルフォース』がついにパソコンゲームになった！ しかも、RPG、AVG、ACTIONの3本立て!! 今、何をおいても注目の『ガルフォース』なのだ！



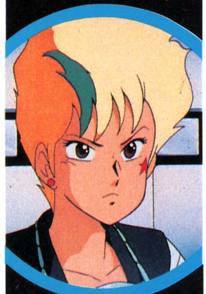
WHAT'S GALL FORCE
惑星カオスをめぐる壮大なSFアクション

エルザ



本来は副艦長であるが、スターリーフ号では艦長のかわりを勤める。冷静沈着な判断のもとに乗組員をまとめあげていくキャプテン。その彼女も宇宙的規模の陰謀で死んでしまう。

ルフィ



デストロイ部隊の生き残りパイロット。これまでに数多くの戦闘を経験しており、闘いのテクニックはピカイチ。やや、気の荒いところもあるが、根はとても優しい

緑に包まれた美しい惑星カオス。この星をめぐって繰り広げられる、パラノイドとソルノイドの戦い。物語は、2つの種族の戦いを軸に繰り広げられていく……。

ナノンボーイシステムによって緑の大地をとりもどした惑星カオス。そのカオスを敵パラノイドの手から守るために一路宇宙空間をいくソルノイド艦隊。

そのうちの1機、宇宙巡航艦スターリーフ号には、カオスを守るという使命を与えられた、エルザ、ルフィ、ラビィ、キャティ、ポニー、パティ、ラミィの7人の美少女たちが乗りこんでいた。

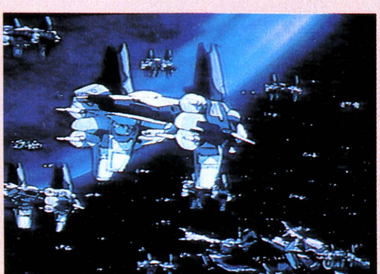
カオスへ向かう途中、ソルノイド艦隊はパラノイドの急襲にあい、大きなダメージを受ける。そのためにスターリーフ号のGキャンセラーが故障、本隊から離脱してしまう…。

Gキャンセラー修復までの激しい戦い。ときに反発しあい、ときに協力しあいながら危機を乗り越えていく乗組員たち…。突如、彼女たちを襲う不気味な怪物。コンピュータOX—11が発した謎のメッセージの意味は？ はたして、彼女たちの本当の使命とはいったい何なのだろうか？

こうして物語は進行していく。そして、秘密のうちにこの『ガルフォース』をテーマにしたスーパープロジェクトも進行していたのだ！ 今、その全貌が明らかにされようとしている!!

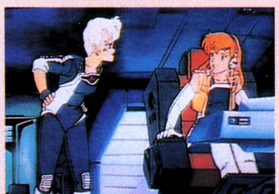
〈ガルフォース〉オリジナルストーリー

ゲームに挑戦する前にこれだけは知っておきたい『ガルフォース』のオリジナルストーリー。まず、これを読んでから、上を読もうね！



1 惑星カオスに向かう、スターノイドの宇宙巡航艦スターリーフ号。そこに集まった7人の美少女たち。彼女らの使命は惑星カオスを敵パラノイドから守ることである。突如、敵の襲撃が

2 デストロイ艦隊の生き残りパイロット・ルフィが加わり乗組員が全員集合。敵の攻撃でGキャンセラーが損傷した。早く修理しなければ…。敵に向かっていくルフィとラビィ。しかし、ラビィは艦外に取り残されてしまった…





3 これが敵パラノイド族だ。きまった形体を持っていないためサイボーグ化した体に入っている。スターリーフ号に攻撃をしかけてきた。この危機をはたして、どのように切り抜けるだろう。Gキャンセラー故障のため味方はいない。

Gキャンセラーを修復せよ

アニメ
ゲーム
大特集



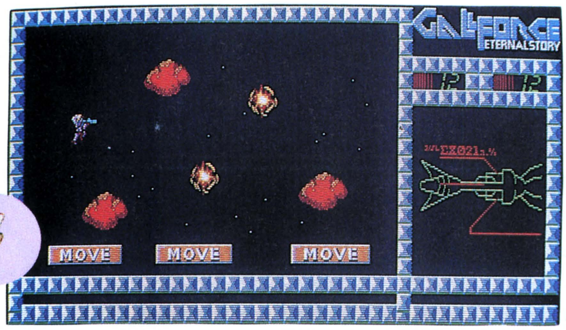
Gキャンセラー修復までに キミは敵を撃破することができるだろうか!?

『ガルフォース』をテーマにしたパソコンゲームが３タイプ制作される。これはまぎれもない事実である。

ひとつの、それも明確なストーリーを持っているヒットアニメを基にして、異なる性格を持つはずのＲＰＧ、ＡＶＧ、ＡＣＴＩＯＮの３つのゲームが制作されているのだ。そのしかけの主は“セッション61”！　あまり耳なれぬ名だが、このスーパープロジェクトは確実に進行している。

同じテーマを基にして何種類ものゲームが作られるということは、これまでに例を見ないことだ。そして、驚くなかれ、“セッション61”が制作（ＰＣ98、ＰＣ88、Ｘ—１、ＦＭ—７版）しているものの他に、ＭＳＸ版がソニー、ファミコン版がハル研究所から発売されるのである。な、なんと驚きの新事実！

さて、それではまず最初にアクション版『ガルフォース』について紹介していこう。



▲ミドルレンジ


▲サブ画面

ラビィ



サブコマンダー。戦闘能力はルフィに劣るものの、冷静な判断と勇気とで、果敢に敵に立ち向かっていく。彼女の判断は的確。最後の決断も、彼女がくだした

キャティ



コンピュータオペレーター。ソルノイド側から送りこまれたアンドロイドのスパイではあるが、“平和”をインプットされていたため自らの命を賭けて仲間を危機から救った

ポニー



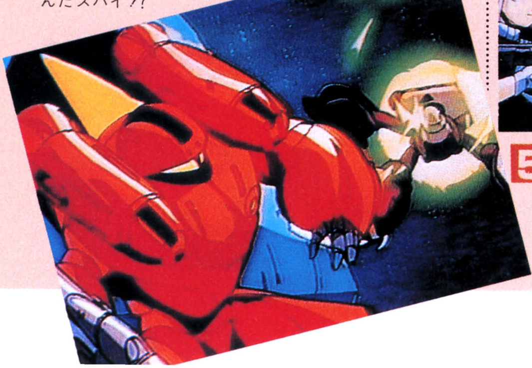
メカニックを担当。気が弱く弱虫な面もあるが、一本筋の通ったがんばりや。彼女なくしてスターリーフ号は動かない。真実を聞き出すために命をなげだした

このゲームはアニメ本編の前半部分、Ｇキャンセラーがトラブルを起こした時のストーリーをバックグラウンドにしている。基本的には、シューティングタイプのアクションゲームであるが、ロングレンジ、ミドルレンジ、ショートレンジの３つの画面があり、その時の戦闘状況により、画面が切り替わっていく。ロングレンジは、ソルノイドとパラノイドの両船団の戦いを真上から見た画面。ロングレンジでは、船団同士が総力戦を繰り広げる。ミドルレンジでは戦闘メカであるブロンディを戦いに投入することもできる。使える武器は、レーザーや光子弾などがあるが、使い方によっては自分がパワーダウンすることもあるので要注意。

Ｇキャンセラー修復まで生き残るかあるいは、敵を全滅させると、任務を遂行したことになり、無事にハッピーエンド。キミはちょうど本編のルフィと同じ役目を果たすことになるのだ。Ｇキャンセラーの修復状況は、無線を通じて刻々と右側のサブ画面に表示される。修復状況を把握しながら、敵の激しい攻撃に向かっていかねばならないのだ。

もし、Ｇキャンセラーが修復されても、まだ敵と戦っていたならば、キミは本編のルフィと同じように、宇宙空間に取り残されてしまう。しかし、絶望するなかれ。敵を全滅させれば、キミは生き残ることができる。だが、その可能性はほとんどない……？

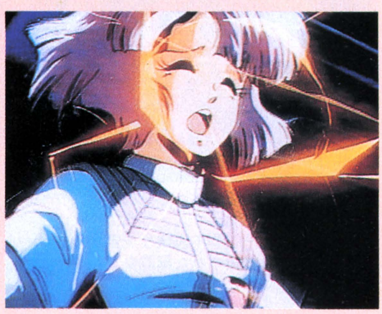
4 戦闘を通じて、しだいに親近感を深めていく乗組員たち。しかし、団結を壊すメッセージがコンピュータから発せられる。キャティは実は敵の送りこんだスパイ!?





5 ことの真相を知っているのはコンピュータのＯＸ—11だけ。それを探ろうと危険をかえりみずひとり艦に残るポニー。艦はもう爆発寸前だ！

6 平和を求めていたキャティは自らの命を犠牲にして仲間を助ける。ポニーも死んでしまった。後に残ったのは、３人だけだ



新しい要素がふんだんに…

RPG ロールプレイングのエポックメイキング！これがRPG版『ガルフォース』の実体!!

３タイプのゲームのなかで一番注目したいのは、何といってもこのＲＰＧだ。７人の登場キャラたちをゲームの中にどのように設定していくのか？　また、そのキャラたちはいかにして成長していくのか？　アニメ本編にしっかりと感動してしまったぼくの頭からは、そんな疑問がどうしてもぬけきらない。

単刀直入に質問をぶつけてみる。

「画面の表示方法は従来のＲＰＧと同じです。ただ、表示の形態が従来のモノに比べてかなり斬新だと思います」

「ストーリー自体は、アニメ本編の後半部分、惑星カオスに着いてからの部分を基本にしています。本編では、カオスに着いた時には、パティ、ラビィ、ラミィの３人しか残っていませんでしたが、ゲームでは７人全員が登場します」

うーん、どうしても話がぼける。

「基本的には、ボードのＲＰＧにちかいものです。ＲＰＧの真の意味を問えるようなゲームをめざしています」

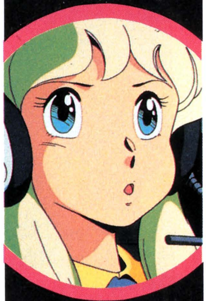
これまでのＲＰＧと違う点というのは何ですか？

「それは…、自分がひとつのキャラに固定されてしまうという点です。だから、７人のキャラを支配することができない。パーティーを組んでいるようで、実は組んでいない。自分の行動しだいでは、みんなバラバラな動きをすることもあります。エンディングにはいろいろなパターンを用意してあります。ビデオのエンディングと同じであれば理想的なのですが､なかなかそうはいかないはず…」

「それに関連して、今回はキャラ独自のパラメーターを設定する予定です。それも今までにない独自のモノにしようと思っています」

話を聞いて期待はますますふくらんでいく……。ＲＰＧ＆『ガルフォース』ファン、しばし待たれい！

ラ　ミ　ィ



スターリーフ号の料理人兼お掃除当番役だ。弱虫で食いしんぼでちょっぴりおしゃま。アニメの声は本誌のラジオCMでおなじみの山本百合子さんだったのだ

パ　テ　ィ

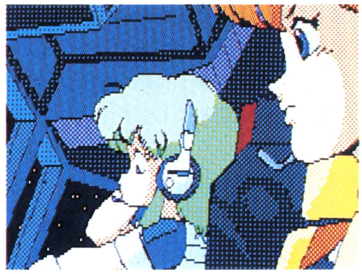


サブコマンダー。何万人に一人しか成功しないといわれる種族合成計画に成功。彼女の胎内から取り出された細胞が、新たな争いを引き起こすことになったが……

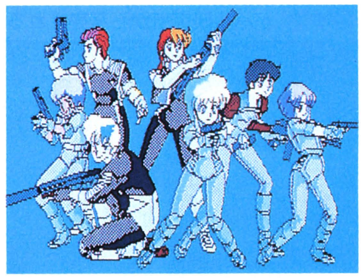
AVG 先頭をきって発売予定のAVG！

３タイプのうち一番早く発売される予定なのがこのＡＶＧ。そのせいかゲームに関する具体的な話はほとんど聞き出せなかった。残念！

こまぎれの情報を総合すると、ストーリーはアニメ本編を追いかけるが、途中、多少のひっかけが用意されているらしい。本編にはあまりなかったセクシーな要素もいくらか加えてあるそうだ。



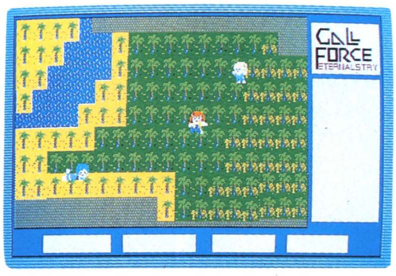
▲ＡＶＧのワンシーン



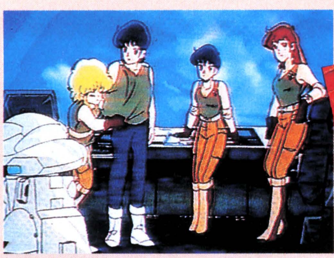
▲アドベンチャーのイメージカット



▲ＲＰＧのイメージ画面

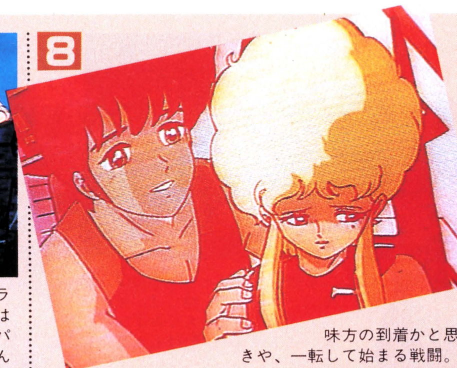


▲ＲＰＧのイメージ画面



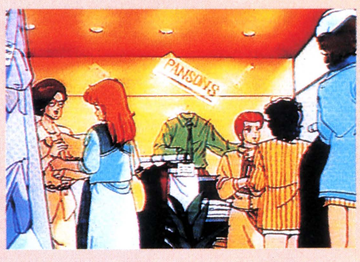
7 不思議にも同じ夢を見たラミィ、ラビィ、パティの３人。やがて、艦はカオスに到着。そこで不思議な現象が。パティの体内から摘出された細胞がどんどん成長を続けていったのだ……

8



味方の到着かと思いきや、一転して始まる戦闘。彼女たちに課せられた真の使命を知ったラビィとパティは命を賭けて新たなる敵と戦う

9 現代。まるで何事もなかったかのようにふるまう若者たち。そこには元気に笑う７人の美少女たちの姿がある。彼女たちの活躍により、現在の地球はあるのだ。そのことを知るものは果しているのか？





STAFF
セッション61の正体は!?

セッション61が実現したスーパー『ガルフォース』プロジェクト

セッション61という名を初めて耳にした人もいるのではないだろうか。それもそのはず、このセッション61は全国各地の有名ソフトハウス８社が団結したものなのだ。その８社とは、クリスタルソフト、シンキングラビット、ハミングバード、マイクロキャビン、システムソフト、ＢＰＳ、システムサコム、ボーステック。有名各社の精鋭たちが集まってできたのが、このセッション61なのである。どの会社がどのゲームを、誰がどんな役割を担っているのかは、いまだに明らかにされていない。

『ガルフォース』は、ＲＰＧ、ＡＶＧ、ＡＣＴＩＯＮの３タイプのゲームが、ＰＣ―98、ＰＣ―88、Ｘ―Ｉ、ＦＭ―７版の４機種で制作されているが、企画の段階からこれまでにない斬新な試みがなされている。これまでのパソコンゲームは、ある１機種のマシンのゲームがまず開発され、それをもとにして他のマシンに移植されていった。しかし、今回はそのような方法をとらずに、アイデアを出すその最初の段階から４つのマシン同時に企画開発が進行しているというのだ。これは驚くべきことである。発売は、ＡＶＧを皮切りにして、ＡＣＴＩＯＮ、ＲＰＧの順で発売されていく予定だ。

各社各人がさまざまな形で交流を深め、新しいモノを創造していく。単なるスタッフのよせ集めではなく、各スタッフがそれぞれメインの企画者となる。それがこのセッション61の基本概念なのだ！　セッション61の今後の展開に期待したい。



▲セッション61のメンバーがせいぞろい!!

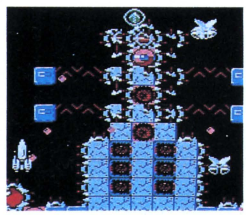
MSX

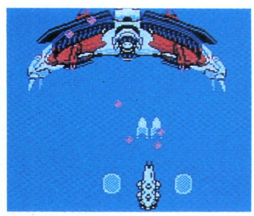
MSXはラビィを主人公にしたシューティングゲームだ！

セッション61よりひと足先にソニーから発売されるＭＳＸは、ラビィを主人公にしたリアルタイムのシューティングゲームだ。(11月21日発売予定)シューティングゲームのせいか、ストーリーはアニメ本編をそれほど踏襲していないが、登場するキャラは、アニメと同じ、エルザ、ルフィ、ラビィ、キャティ、ポニー、パティ、ラミィの７人。しかも、各キャラクターによって、マイシップの形が少しずつ異なっている。さらに、そのマイシップの機能にも多少の違いがある。

キミの使命は、主人公ラビィになり、敵パラノイドに捕らえられている仲間を救い出すこと。数々のアイテムを手に入れ、140種類以上のパワーアップをしながら宇宙空間をつき進む。その途中には、さまざまな難関が待ちうけている。最終目的は、敵の最終兵器ディノサートを破壊することだ。果して、キミは使命を遂行することができるだろうか？

▶ＭＳＸはソニーから11月21日にメガロムで発売予定（5,800円）





◀ＭＳＸの他にもファミコン、アーケードでの発売も予定されている。こちらも期待できそうだね





10 平和な時が流れている。しかし、いつまでこの平和は続くのだろうか？　それは誰も知らない……。そして、大昔にパラノイドとスターノイドが種族保存のために壮絶な闘いを繰り広げていたことも……

プレゼント

アニメの脚本を書いた富田祐弘原作の文庫版『ガルフォース』

角川文庫で発行されている文庫版の『ガルフォース』を抽選で10名にプレゼント！　巻末のとじこみハガキの希望プレゼントの欄に元気よく『ガルフォース』と書いて応募してちょーだい！　くわしい応募方法は167ページを見てネ。

この文庫版『ガルフォース』はアニメ本編とちょっぴりイメージが異なっていて、かなりＨな内容も含まれています。小説の『ガルフォース』、アニメの『ガルフォース』、そして、パソコンゲームの『ガルフォース』！

読んでから見るか？　見てから遊ぶか？　それとも遊んでから読むか？　どれを選ぶか、それはキミしだいです。さあ、さっそく応募しよう！





悪を追いかけ激走・爆走!!

ロードブラスター

『タイムギャル』に続く、ビクターのMSXリンクのVHDゲーム・第2弾は、『ロードブラスター』だ。過激なカーアクションと大爆発、これはもうたまらないコーフンです!!



▲彼女は暴走族の前に花散ってしまったのであった!!

幸福をブチ壊されたその日からヤツは復讐の鬼と化した…

はっはっはっ、「アーケード」のコーナーから出張してきた、AOIさんであります。今回またまた『ロードブラスター』がMSX対応で出るということで、顔を出させてもらいました。

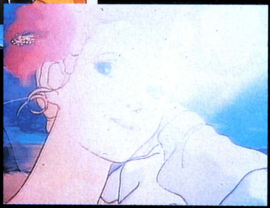
ゲームセンターでは昨年からすでにおなじみのソフトだが、まだ知らない人も多いと思うので説明しておこう。

──とある街で暴れ狂う暴走族。その嵐の中に、ハネムーンのドライブを楽しんでいた2人が巻きこまれ、花嫁は命を落としてしまう。恋人を殺された"ヤツ"は、暴走族に復讐を誓うべく、命がけの激走を挑むのだった──。

かくして、ドラマははじまるのだ。



◀街中を我がものとばかりに走り回る暴走族。逃げ回る市民たち



▶これから幸福な2人の生活が待っているはずだったのに……



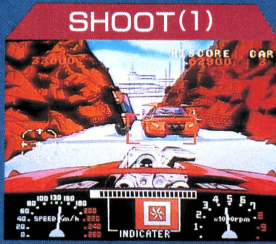
▶──そして今。復讐のドラマがはじまろうとしているのだった

過激な展開のまえに過激な操作が!!

最初ハンドル操作だけかと思っていた私でしたが、そんなに甘くはない！ ハンドルは当然として、まずブレーキ(サイン左寄り)。そしてターボアクセル(サイン右寄り)。さらにSHOOT(サイン右寄り&照準セット)。複合もある。キミはこなしきれるか!?



◀矢印の出た方向に、ハンドルを切ろう



◀ターボとSHOOTは操作は同じだけど……



◀ブレーキングは、サインが終わるまで!!



◀SHOOTは、照準も合わせなくてはダメだ

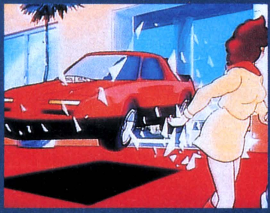


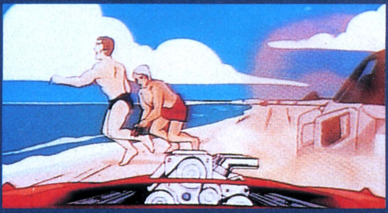
ひとのメーワクかえりみず オレが正義だ！ 暴走だ!!

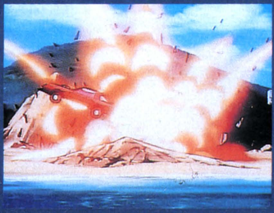
とにかく建物はこわすは、市民は逃げ回るは、もうハチャメチャな展開のゲーム。ステージごとに追っかけていきましょう。

シーサイド

海辺のバカンスぶちこわし!!

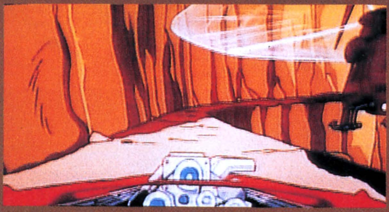

▲窓ガラスが大破し、シーサイドホテルに乱入。ガラス代弁償しろよ、こら!!

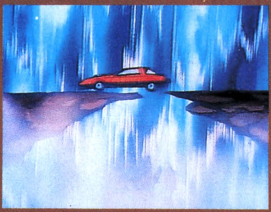

▲人が苦しんでいるのに、のうのうと楽しみやがって！ オラオラ、じゃまなんだよ!!


▲間一髪でジャンプ！ 爆発に巻きこまれるのを、かろうじてまぬがれた

山岳地帯

断崖絶壁でカーチェイス!!

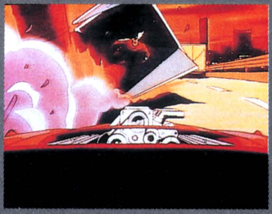

▲右側に登場する武装ヘリ、他のゲームでも見たことあるような、ないような……


▲滝のそばの、もう落ちかけている道をギリギリで疾走!! もう少し遅れてたら


▲悪は滅びた。遠くから爆発を臨む姿は、いかにも冷ややかさを感じさせる

ハイウェイ

高速道路こそ飛ばしやのステージ

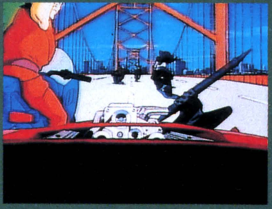

▲まんまえで衝突・炎上するトラック。このあとすばやくかわさないと道づれに


▲トレーラーの前方を突き破って飛び出す。なんとも見ごたえのあるシーン


▲こうして敵が張りついてくることもある。ハンドルさばきで振り落とせ！

市街地

市民がどーなろーが知らんもんね

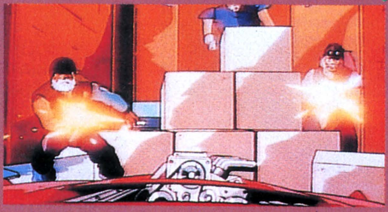

▲この吊り橋から市街地へと入っていくわけだが、じつはハネ橋。前方注意だ!!

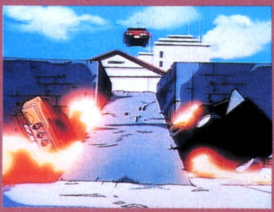

▲ハリつきにもガマンの限界がある。え〜い、うっとおしい！ ハナミズたらすなってえの！


▲衝突するヘリとすれ違いザマに、またまた窓を破って脱出。被害は億単位だ!!

工場

待ちうける敵にハメられるな!!

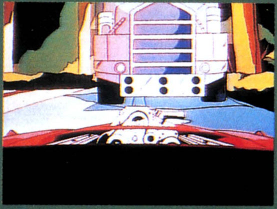

▲マシンガンの乱射？ そんなもん、今のオレには怖くない！ ぶっとばすのみだぜ


▲追ってくる２台の車をふり払い、中央突破。敵は炎上、大爆発。どーだい!!

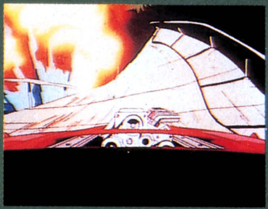

▲そして高々とジャンプ！ 薄汚れた風景は、暴走族を形容しているかのようだ

森林地帯

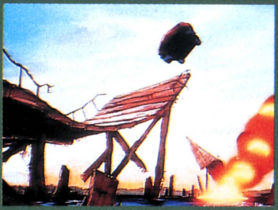
木が倒れる！　トレーラーも!?



▲ドッカリ居すわるトレーラー。急ハンドルでかわすっきゃないのだ!!



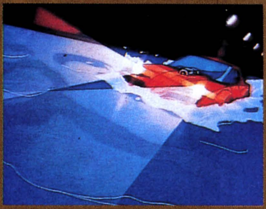
▲前方、もののみごとに道がない！　こ～ゆ～場合、やるべきことはただ１つ！



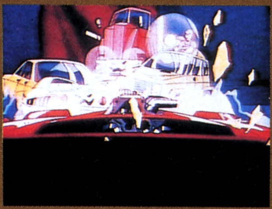
▲またまた間一髪セーフ。このパターンは多いのだが、やはりヒヤッとする

下水道

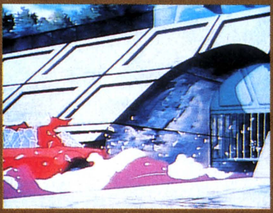
ドブネズミはオレが始末する！



▲敵を追って下水道に入るシーンのあと、ライトをつけるところがカッコイイのだ



▲束になって襲って来る敵の車。どうかわすかは、ＶＨＤ見てるだけでもＯＫ



▲脱出したときには、もう車体はボロボロ。文字通り、傷だらけの疾走だ

牧場

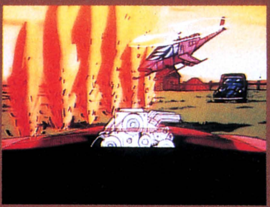
牛や鶏までけしかけながら



▲フォークを前面に２本も刺され、なおも走り続ける。ウワ――!!　前方に何かいるぞ!!



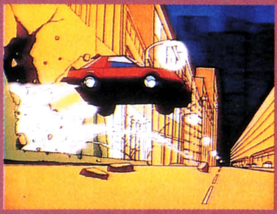
▲え～い、うっせい、うっせい。チキンナゲットになりとうなかったら、さっさとどけ!!



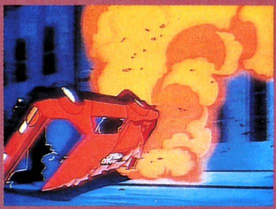
▲おッ、この攻撃はスゴイ！　敵ながらアッパレなんて言ってる場合じゃない

ラストシーン

いよいよ、クライマックスだ!!



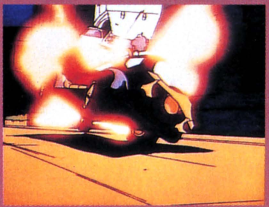
◀敵をブチ破って飛び出すシーン。夜の都会で乱戦が展開されるが……



◀ついに力つきたか？　車は転倒し、主人公は外へと投げ出されてしまう



◀じきじきに襲ってくる、族のヘッド。主人公はとっさに別の車に乗り替え、再び攻撃



◀一瞬の判断が彼を勝利へと導いた。ヘッドの乗った車は大破、炎上する。

戦いは、復讐は終わった。そして……

こうして悪は滅び、主人公は恋人の仇をうつことができた。街はまた平静さを取り戻し、何ごともなかったかのようにＤＪが流れる。主人公の明日には、何が待っているのか。"Have a nice day!" が意味ありげだ。



◀仇はうった。――あの日の記憶が、よみがえってくる



▲悪の滅び去った街をあとに、彼は孤独に去っていく



▲空には満天の星。そして、ＤＪの声が静かに流れる

爆発! ばくはつ!! 大バクハツ!!!

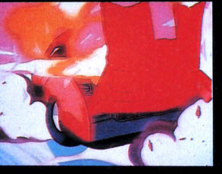


▲クラッシュではないけど、これは情けない。

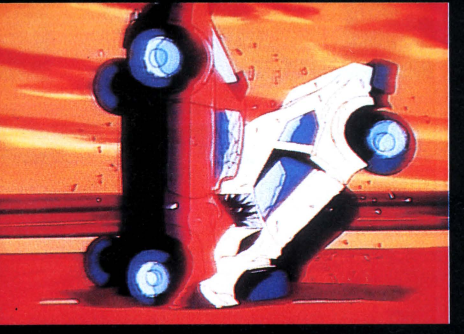
科学戦隊大爆発……いえいえ、恒例の失敗シーン集です。まあハデにふっ飛ぶこと!



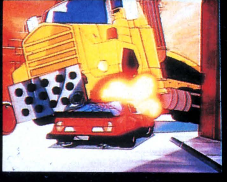
▲ガケから落っこちて大破!! の図



▲コーナーリング大失敗の図。くわばら、クワバラ!



▲正面衝突! そしてこのあと大爆発!!



▲トレーラーにふみつぶされた!!



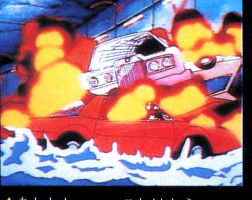
▲またまたトラックと正面衝突!



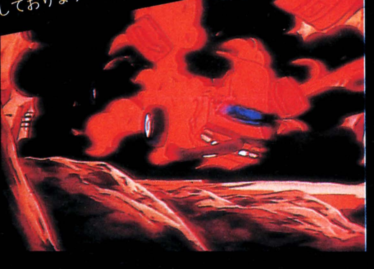
▲これはまたみごと! あまりにも美しい



▲ものすごい閃光を発しておりまする



▲あわわわ……。これはもう、グッチャグチャ!!



▲これまた、あられもない姿。ひでぇ……



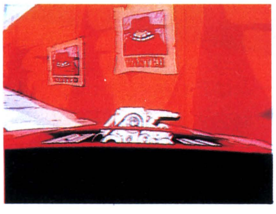
▲「海が好きっ!」とばかりに水没



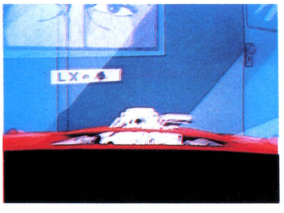
▲痛々しいゲームオーバーシーンでした

脈絡なくゲストも登場なのだな

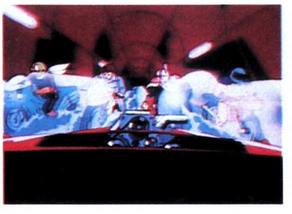
アニメというと、「隠れキャラ・サーチ」もマニアックな楽しみの1つ。下の写真のほかに、キミは誰を発見することができる? これればかりはゲーム中はわかりにくいもんね。



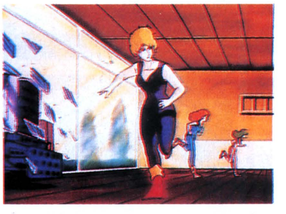
▲いきなり指命手配にされている、松本零士の某キャラクター



▲もう、目を見ただけでわかってしまうのが、この人



▲バイク野郎の中に、さりげなく仮面ライダー。私はショッカーではないっ!



▲別に隠れキャラではありません。単なるシュミで入れてしまった……

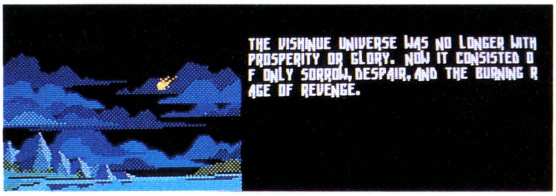
How to Win

ACTIVE SIMULATION WAR DAIVA ディーヴァ



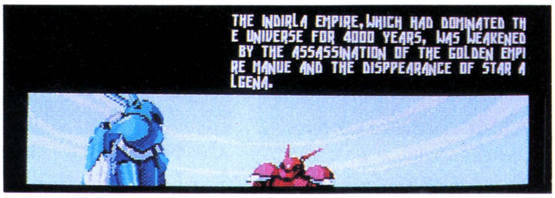
アクティブ・シミュレーション・ウォーゲームという耳慣れない言葉とともに、T＆Eが贈る『ディーヴァ』。なんと7機種の異なったパソコン上で、それぞれ異なったストーリーを楽しめるのだ！







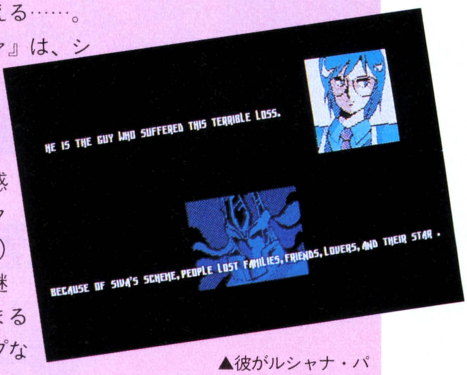




惑星アルジェナの謎の消失そして!?

マウトレーア暦3722年、ヴィシュヌ銀河を4000年もの長きにわたり治めてきたインドゥーラ帝国は、その統治の中心である惑星アルジェナが、謎の消失をとげたことにより、滅びた。しかし、何者かに導びかれるかのように、7人の若者がヴィシュヌ銀河復興のため立ち上がったのである。そして彼らは、ヴィシュヌ銀河創造の起源にまでおよぶ謎と出会い、予想もつかぬラストを迎える……。

『ディーヴァ』は、シミュレーションゲームを本筋として、そこに惑星上でのアクション(戦闘)シーンや、謎解きがからまるニュータイプなのだ。おまけに、このゲームはPC−88を始め7つの機種に対応するバージョンが出るのだが、機種ごとに、そのストーリーがちがうのだ。



▲彼がルシャナ・パティ、PC版の主人公だ。それぞれの機種によってここにはいる顔が変わる

ディーヴァの7つの物語

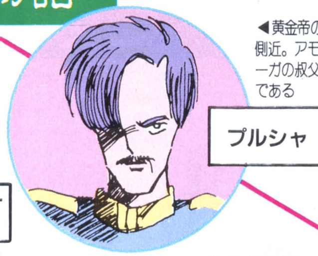


▲惑星アルジェナの皇帝

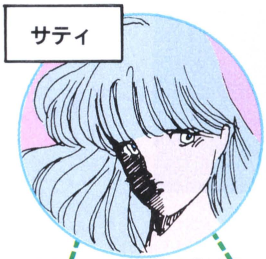


STORY·V ソーマの杯
FOR MSX-2

遺伝子工学の権威アクシュー・ビア博士は肉体と生命を復活させる神々の聖酒、"ソーマ"を完成したが助手のラティーに盗まれてしまう。彼は、ラティーを追って惑星ファンスルへ向かった。そこは、帝国を憎悪するスーラ族の星であった。



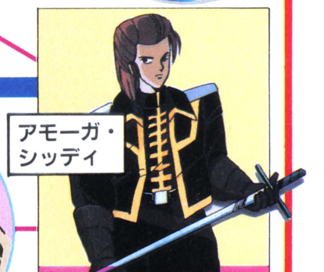
◀黄金帝の側近。アモーガの叔父である



▲ア・ミターバの妻。シヴァに殺される

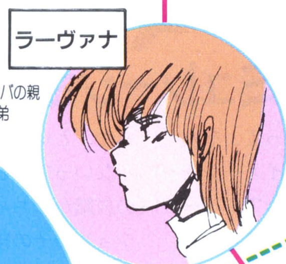


▶アクシューの元助手。惑星消失の鍵をにぎる

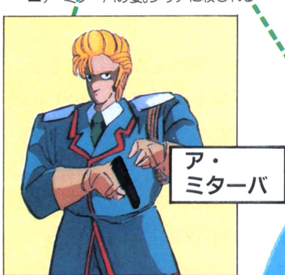


STORY·III ニルヴァーナの試練
FOR ×1

元帝国宇宙軍艦長アモーガは、最新鋭戦艦ラージャに乗り、謎の女ラティーを追跡する。しかしスーラ族に襲われ屍と化した。神の聖酒ソーマを使い、彼を救ったのは、アクシュー博士である。復活したアモーガは、惑星アシュピンに向かう。

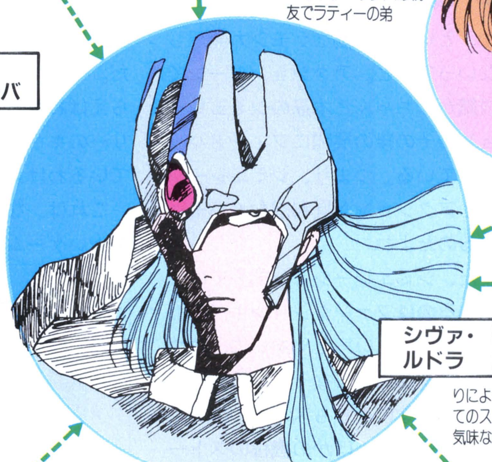


▶ラトナ・サンバの親友でラティーの弟

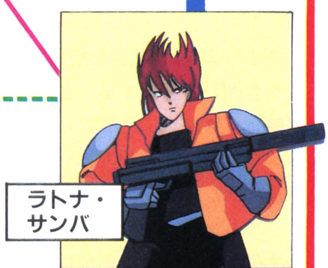


STORY·II ドゥルガーの記憶
FOR FM-77AV

貴族ア家の跡継ぎア・ミターバは、宇宙海賊にさらわれた妻を求め、大宇宙をさ迷う。そして宇宙海賊マータリとの出会いにより、犯人はシヴァであることを知る。しかし、惑星マトゥラーに幽閉された妻は、彼の目の前で死ぬ……。

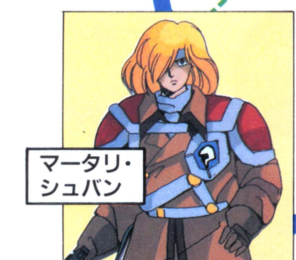


◀元帝国宇宙軍総司令。インドゥーラ帝国は彼の裏切りによって滅びた? すべてのストーリーに、彼の不気味な影がよぎる……



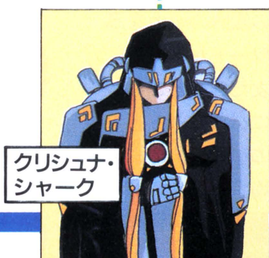
STORY·IV アスラの流血
FOR MSX

主人公は、アモーガが指揮する艦隊のエースパイロット、ラトナ。彼は、親友に裏切られた真相を探るため、単身トラントラン惑星へ旅立つ。そこは秘教リュカーン教の総本山である。秘教の神の名は"アスラ"という……。



STORY·VI ナーサティアの玉座
FOR Family Computer

宇宙海賊マータリは、子どものころ、夢の中で皇帝になることを予言され、その約束の地である惑星アシュピンを探しもとめた。しかし、彼の前には宿敵シヴァ・ルドラの艦隊と、超兵器ヴリトラが立ちふさがる。決戦のときは近づく……。



STORY·VII カリ・ユガの光輝
対応機種未定

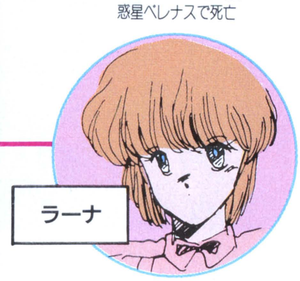
帝国に属しない独立艦隊の司令官クリシュナは、出生そして両親の記憶を一切なくした男である。だが、彼は突然、記憶を取り戻す。4000年前の救世主の記憶、銀河を埋めつくした奇跡の光"カリ・ユガの光輝"の記憶を……!?



STORY·I ヴリトラの炎
FOR PC-88SR

辺境星系の司政官ルシャナは、人工有機体ヴリトラの来襲によって、婚約者ラーナと惑星ベレナスを失う。復讐(ふくしゅう)を誓うルシャナは惑星トラントランへ向かうが、そこで彼が見たものは、数十万の秘教徒と教祖シヴァであった。

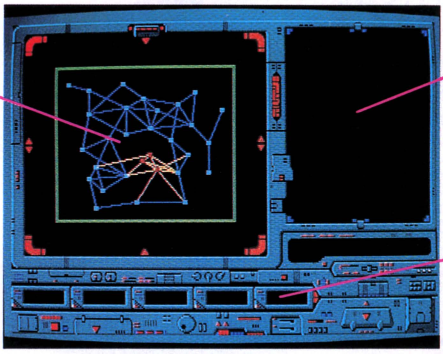
▼ルシャナの婚約者。惑星ベレナスで死亡



“ディーヴァ”とは、いったい何か!?



●画面説明●



これがシミュレーション部分の画面（ＭＳＸ-2版）。しっかりＳＦしてますなァ

◉たんなるシミュレーションではないゾ

シミュレーションゲームって、なんか暗いんだよね——とゆーイメージをもってる人が多いんだよね。で、そーゆー人に限って、実際にプレイしたことがないんだよね。

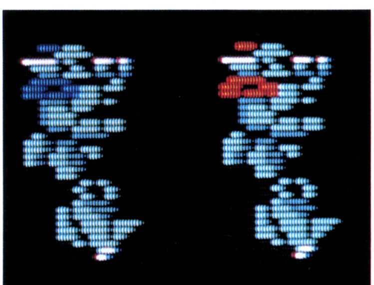
でも、シミュレーションゲームの、さまざまな戦略、戦術を駆使し、敵軍を包囲し、勝利する、とゆーソーカイ感は、ＡＶＧでもＲＰＧでも味わえないものがあるんだよ。いわば大人の味、通(つう)の味なのよ。

でもって、この『ディーヴァ』、基本的な流れは、シミュレーションのカンドコロをピシーッと押えてあるが、いままでのものにはない要素も、たっぷり。たとえば惑星上の戦闘シーンは完全なアクションゲームになっていて、２人同時プレイもできる。ここで感心するのは、このアクションの部分が、シミュレーション嫌いにもプレイしてもらうため、アクションでも入れておくか、といった安易なデモシカ発想じゃないってこと。アクションシーンでの成績が、ちゃんと本筋のシミュレーションのその後の展開にフィードバックされている。つまり、シミュレーションとアクションが異和感なくハモッているのだよね。

また、シミュレーション部分では、使用するのはファンクションキーとカーソルだけ、といったぐあいに、じつにカンタンな操作になっている。

そして、なによりもスゴイのは、キャラのデータを、ほかの機種のストーリーの中へ入れることができるってこと。たとえばキミはＸ１でゲームをやり、主人公アモーガの艦隊の戦力を高めたところで、パスワードをメモり、ＭＳＸをもっている友だちのところへ行く。そしてＭＳＸにパスワードを打ちこめば、アモーガの艦隊がそのままＭＳＸのゲームに登場する。んでもってキミの艦隊と、友だちが操作するラトナ・サンバ（ＭＳＸ版の主人公）の艦隊は共同で敵と戦うこともできるのだ。そのために、前のページを見てもらえばわかるように、各機種のストーリーのキャラも複雑微妙な関係をもっているわけよ。

これは、なんともじつにスケールのデカいゲームだよな、まったく。

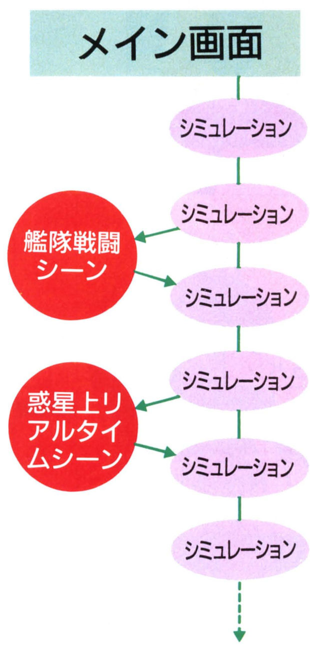


ＭＳＸ-2版のキャラ。アクションシーンに出てくるんだけど、動きがじつにイイ



地上でのアクションシーン。決められた時間内に目的を達成しなければならない

ゲーム展開



これが『ディーヴァ』の基本的進行。メイン画面上のシミュレーションを中心に、途中艦隊や惑星上アクションシーンがはいる

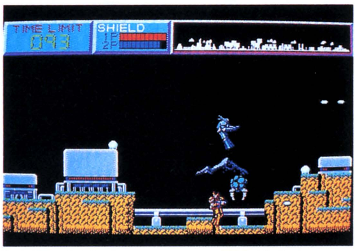
●まだまだあります、新要素！

そうなのだよ、『ディーヴァ』には、まんだまんだ新しいアイデアがつめこまれているでよ。

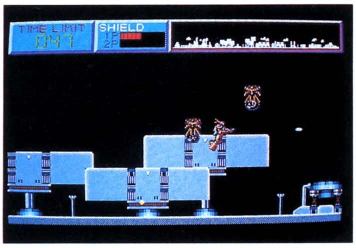
それは何かって？　サウンドであります。音楽であります。これまで、シミュレーションつーと、ビーッとかブーッとかのビープ音ばかりで、無味乾燥……無音乾燥というほうがイイかな、とにかく色気がなかったわけね。そのへんがまた、シミュレーション嫌いの人間を作る理由のひとつになっていると思うんだけど、このゲームはちがいます。ゲーム全体で５曲ほどのＢＧＭが流れるのだ。もちろん、シミュレーションのシーンにもはいってるよ。取材に行ったとき、音楽担当の内藤さんが、うれしそーな顔をして、このＢＧＭを聞かしてくれたけど、なかなかヨイ音でありました。

さて、最後にもうひとつ、いっておきたいことがある。この『ディーヴァ』には、ものすごく大きな謎が隠されているのだよ。とにかくこのゲームはストーリーが複雑で、人間関係も入り乱れて、プレイヤーの頭の中はこんがらがっちゃうと思うのだけど、何回かゲームをし、いろんな人間に会い、さまざまな惑星をたずねていくうちに、ひとつの大きなバックストーリーに気づくはず。で、このストーリーをたどると、このゲームのタイトル名でもある“ディーヴァ”とは何か？　つう最大の謎が解けるのだ。ただし、シナリオを作った吉川さんによれば、どれだけゲームをやりこんだかによって、答えはちがってくるんだそうだ。

とにかく、何から何まで新しいことずくめの『ディーヴァ』。ＲＰＧに代わる新しい時代のパソコンゲームをめざして作りあげたというだけあって、何か新しいブームを呼ぶ予感がする。



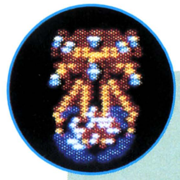
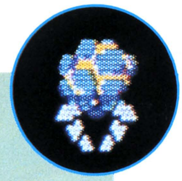
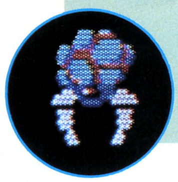
ＰＣ版のアクションシーン。画面構成はすごくシンプルにできててわかりやすいね



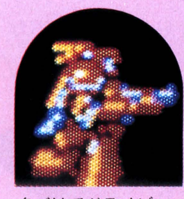
グラフィックスがすごくキレイにできてる。背景はもう少し凝ったものになるそうな



シールドがゼロになるとアウト。これはＰＣ版でしかできない敵の頭上乗り

敵キャラの数は約25種ぐらい。無機質なモノと有機質なモノの２パターンがある



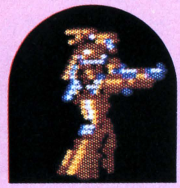
名づけてドライビング・アーマー！



この足の曲ざりぐあいがニクイねェ



２人プレイのときはこやつが出てくる



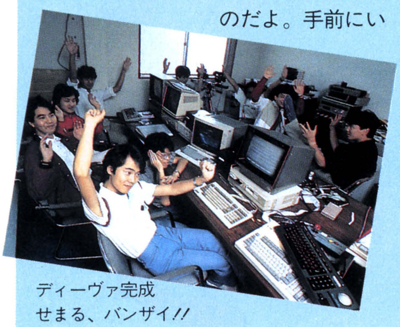
こうゆーキャラは男心をくすぐるね

ワシラが父ちゃん、母ちゃんです

この人たちが『ディーヴァ』の生みの親つまり父ちゃん母ちゃんです。同作品は、みなさんがおなか……ではなく頭を痛めて生まれた子どもなのだよ。手前にいるのがあの内藤さん。今回はＰＣ版の開発と音楽の責任者である。その後ろにいるのがシナリオを作られた吉川さんだ。ちなみに内藤さんは、ファミコンに凝っているそうでファミコン談義に花が咲いてしまった。

それから『ディーヴァ』はＲＰＧやＡＶＧとはゲームの性質が異なるため、認定証などの発行はないそうだ。その代わり“ディーヴァとは何か？”コンテストというのを行う予定。最優秀賞を取ると、なんとグァム旅行ができるとか（おなじみ山下章が目の色変えてオレも応募する、といってたけど……）。

このほか、Ｔ＆Ｅではノートなどのディーヴァ・グッズを作る予定で、それにさきがけてコンプティークではディーヴァ・トレーナーを読者にプレゼント。167ページを見てね。



ディーヴァ完成せまる、バンザイ!!



画面写真は開発用のもので、完成版とは異なる場合があります

プロジェクトA子



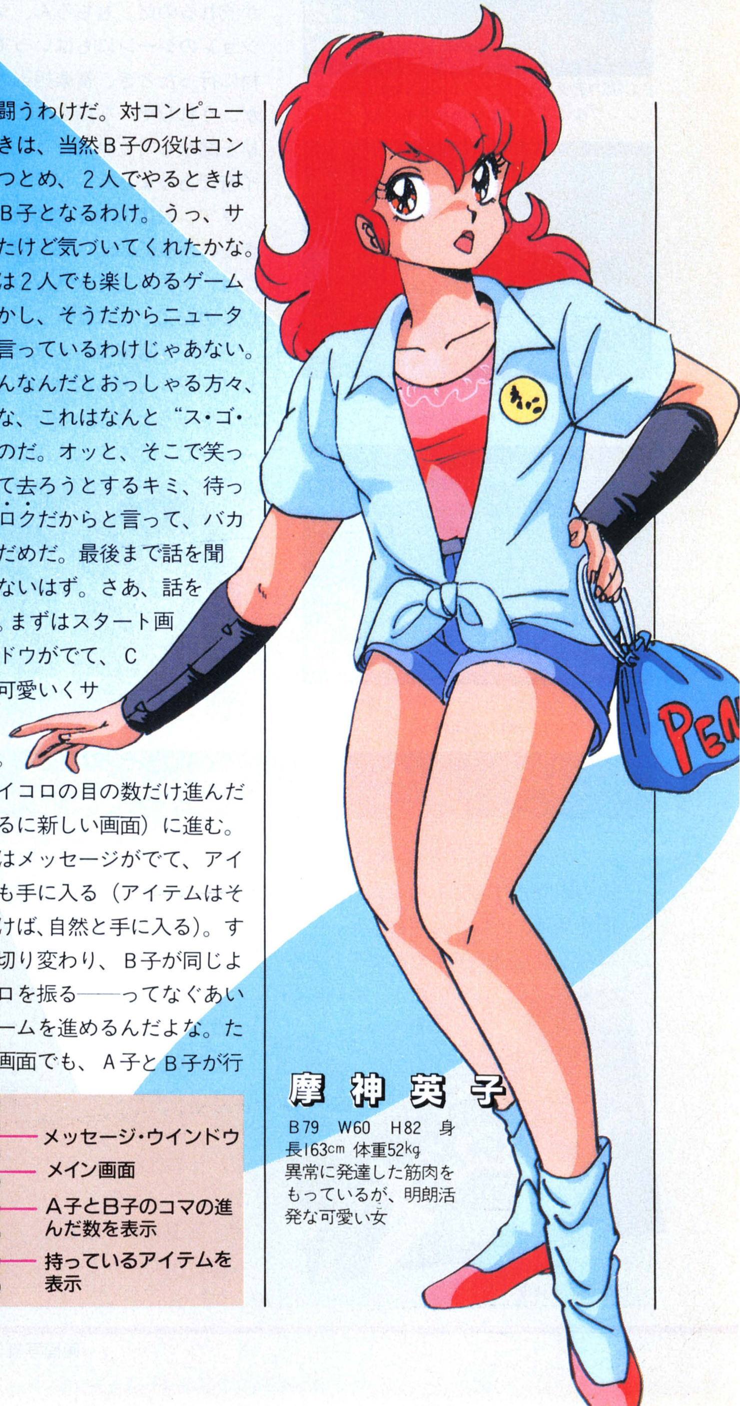
さあ寄ってらっしゃい、見てらっしゃい。これはたんにアニメを使ったゲームじゃない。なんと、ニュータイプのゲームなんだぜ。見て、聞いて損はない、とにかく寄ってらっしゃい、見てらっしゃい!

グラビトン学園にそろって転入した摩神英子と寿詩子。2人は転入生として、クラス全員に紹介されていた。そのとき、2人に、いやC子にのみ熱い視線を投げかける者がいた。大徳寺美子、彼女だ。なんと、B子はC子に一目惚れしてしまったのだ。ここにC子をめぐる、A子とB子の闘いの火ぶたが切って落とされたのだ。――てなぐあいに始まる人気アニメの『プロジェクトA子』が、なんとパソコンゲームとなって登場するのだ。ウレシイねえ～。ゲーム内容はアドベンチャー要素がたっぷり盛り込まれた、ニュータイプのゲーム。ビジュアルもバツグンだし、当然ストーリーはA子とC子がまた仲良くなるまでの話。ウン、早く遊びたいって!? よし、それじゃあともかく、コンプティークが先どりでさっそくゲームを紹介してみよう。

このゲームのどこがニュータイプなのか?

「ニュータイプ」って言うと、ちょっと大ゲサかな? でも、今までには無かったタイプのゲームだから、やっぱりこれはニュータイプ、あたりまえか!

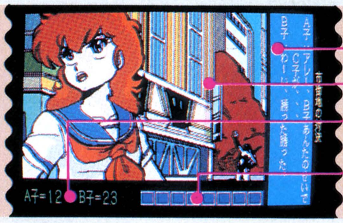
さてと、ゲームは自分がA子となって、B子と闘うわけけだ。対コンピュータとやるときは、当然B子の役はコンピュータがつとめ、2人でやるときはもう1人がB子となるわけ。うっ、サラッと書いたけど気づいてくれたかな。そう、これは2人でも楽しめるゲームなのだ。しかし、そうだからニュータイプなどと言っているわけじゃあない。じゃあ、なんなんだとおっしゃる方々、聞いて驚くな、これはなんと"ス・ゴ・ロ・ク"なのだ。オッと、そこで笑って背を向けて去ろうとするキミ、待った!! スゴロクだからと言って、バカにしちゃあだめだ。最後まで話を聞いても損はないはず。さあ、話をつづけよう。まずはスタート画面にウインドウがでて、C子ちゃんに可愛いくサイコロを振らせるのだ。
すると、サイコロの目の数だけ進んだコマ(要するに新しい画面)に進む。その画面ではメッセージがでて、アイテムなんかも手に入る(アイテムはその画面に行けば、自然と手に入る)。すると画面が切り変わり、B子が同じようにサイコロを振る――ってなぐあいに交互にゲームを進めるんだよな。ただし、同じ画面でも、A子とB子が行



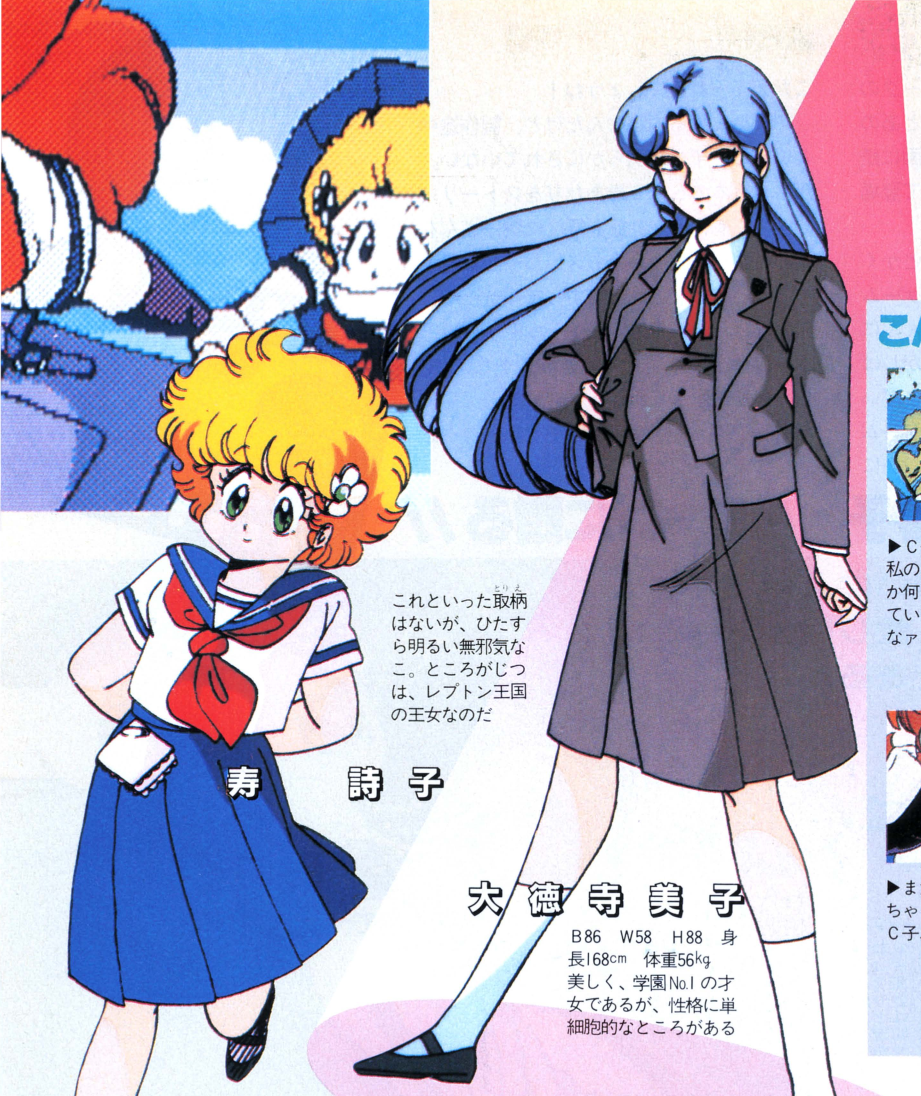
摩神英子

B79 W60 H82 身長163cm 体重52kg
異常に発達した筋肉をもっているが、明朗活発な可愛い女

これがゲーム画面だ!



- メッセージ・ウインドウ
- メイン画面
- A子とB子のコマの進んだ数を表示
- 持っているアイテムを表示



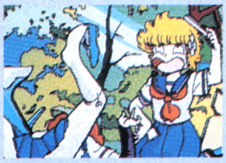
これといった取柄はないが、ひたすら明るい無邪気なこ。ところがじつは、レプトン王国の王女なのだ

寿　詩子

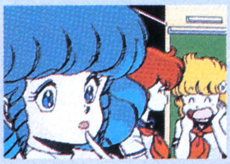
大徳寺美子

B86　W58　H88　身長168cm　体重56kg
美しく、学園No.1の才女であるが、性格に単細胞的なところがある

こんな画面が見れる！



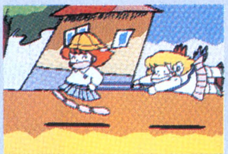
◀C子の脳天気さには、もうまいるなあ



▶C子って、私のことなんか何も気にしていないのかなァ〜



◀A子、とどめよ！　A子とB子の激しい闘い



▶また遅刻しちゃうよ〜！　C子、行くよ

ったときには、そこに出てくるメッセージも、手に入るアイテムにも違いがでてくるんだよね。さらには、同じA子でもそれまでの道順、そのとき持っているアイテムの種類によって、また違いが出てくるというから、話はややっこしくなる。そのうえ、普通のスゴロクなら全体の構成が分かるからいいものの、これはもうまったく分からないとくるから、もうホント、頭はハチャメチャ！

でもだね、この『プロジェクトA子』のストーリーをよ〜く思い出してほしいんだよね。そうだろう、これもとにかく、ドタバタ、スチャラカの世界だっただろう。だから、その荒唐無稽さというか、コメディというか、そのへんがゲーム全体に生きているんだよね。それによく考えてごらん。アニメのストーリーどおりにアドベンチャーしたって、ストーリーを知ってる人にはちっとも面白くなかった、なんてこともあるんじゃない。それになにより、スゴロクなんだから、考えこまなくたって、新しい画面がドンドン見れるだろう。アドベンチャーゲームじゃあ、こうはいかないぜ。それに、ビジュアル画面がバツグンときているから、ともかく気軽に楽しみたい人、プロジェクトA子ファンには最高のゲームになるんじゃないかな。確かにエンディング(上がりだね)にたどりつくには苦労するかもしれないけど、気軽に楽しめばいいんだよね。

これで2800円とはマイッタね！

ゲームの内容は分かってもらえたかな。これはやってみたいと思う人、さあ前にきた、前にきた。これだけじゃあないんだ、こいつのいいところは。まずは何と言っても、このディスクゲームがたったの2800円ときてる。マイッタね。そのうえ、72ページものアルバムがついているだぜ。アルバムって何？　だって。それはだな、この中にはキャラクター図鑑、詳しい操作方法、おまけプログラムリスト、そして袋トジでヒントブックまでが付いているから、アルバムと言うんだよ。それも、ほとんどがカラーだぜ。いつでもこのアルバムは中身が見れるようになっているから、とにかく見てくれよ。えっ、まだ納得できない？　そうか、それではだな、最後にもうひとつしゃべって終りとするか。ゲーム中、あるところであるサイコロの目をだすと、隠れ……エッヘヘへ。PC88／mkII対応5D1枚。(旧88は要・漢字ロム)本屋さんでも販売。〈辰巳出版〉

緊急ニュース

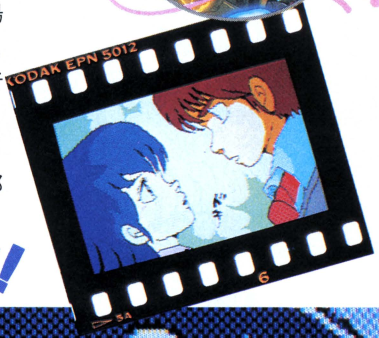
「プロジェクトA子」のファンの皆さま！　なんと、現在第2弾の製作が進んでいて、来春には創映新社よりビデオが発売されるそうですよ〜。ウレシイね。楽しみにしておこうぜ。



全国1000万の「めぞん一刻」フリークのみなさん、お待たせしました。なんとあの「めぞん一刻」が、ＴＶアニメ、映画に続いて、アドベンチャーゲームになって登場します！　やったネ、五代くん!!

製作するのはマイクロキャビン。とかく人気アニメやコミックを題材にしたゲームというと、そのネームバリューにおんぶにだっこで、原作に負けてしまうことがしばしばだったけど、マイクロキャビンと聞いて一安心。なにしろアドベンチャーゲームの老舗だもんね、ボクらの期待におおいにこたえてくれるでしょうね！

で、気になる内容なんだけど、製作途中ということでまだ明らかにされていない。が、単行本の５、６巻あたりをストーリーの中心にすえ、一刻館を舞台に響子さんを始めとする、おなじみのメンバーが総登場するというはなしなんですって、四谷さん。発売は11月末の予定。さあ、本棚から単行本を取り出して、きたるべき時にそなえて、しっかり予習しておこう、健太郎！　また、響子ファンがふえそうですね、惣一郎さん。ワン！

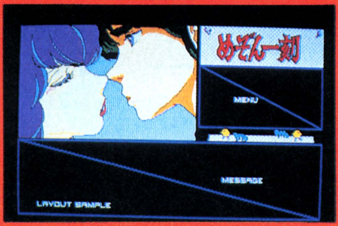


全国1000万の響子さんファンに贈る!!

「めぞん一刻」がついにAVGになって登場！　キミは、愛しい響子さんの心をひらくことができるか!?

めぞん一刻

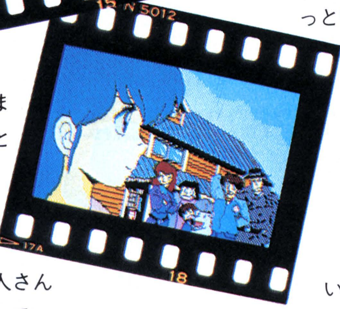




◀未完成の画面構成。ゲームはコマンド選択方式で進み、総画面数は80枚を越える

ストーリー





プレイヤーが演じるのは、もちろん五代くん。登場キャラはすべて原作に忠実に再現されているので、当然五代くんは、見た目に頼りなく、実際に頼りなく、優柔不断で貧乏で、妄想癖がある。

ゲームは五代くんの５号室から始まる。さて、何をすればいいのか？　とりあえず管理人の響子さんに会いにいこうか。できれば管理人室に入れてもらって、そして２人向かいあってお茶でも飲んで…それから、管理人さんの手をとって…。おっと妄想にひたっている時じゃない。当然、ゲームもこんなに甘くない。原作同様、管理人さんはヤキモチ焼きで、機嫌をそこねると、部屋に入れてくれないし、一刻館の住人たちには、弱みをにぎられていて、たかられるは、オモチャにされるは…。で、ようやく管理人さんの機嫌をとり、住人たちの妨害をしりぞけて、やっと管理人室に入ったのもつかの間、恋敵の三鷹が突然現われたりする。

ゲームはこんな具合いに進行するのだが、副題に「思い出のフォトグラフ」というのがついていて、ゲームの目的はある写真を手に入れること。どんな写真かって？　アレですよ、アレ。





How TO Win



Fantasy Role-Playing

覇邪の封印

第4回

じゃ〜ん。お待たせ。「覇邪の封印」How To Win の連載第4回目だ。今回は特別大特集として超拡大版グレアムの質問コーナーだ。このコーナーを読んで、モンスターとのうまいつきあい方をバッチリ覚えよ！

グレアム先生の質問コーナー



Q 「覇邪の封印」では、モンスターがほかのRPGと違ってオリジナルなのでおもしろいけど、どうしてモンスター全紹介をしてくれないのですか？

この質問は、東京都江戸川区の林君からのものだ。林君、君は実にいいタイミングで質問してくれた。実をいうと、ちょうど特集しようと思っていたところだったんだよ。このゲームでは、モンスターがすべてオリジナルな上に、5つの種族に分かれている。その上、一方の種族の中には、善のモンスターもいるから、むやみやたらと倒すわけにはいかない。（ただし、異次元獣のほうはいくらやっつけても平気、たとえダメージを大きく受けても、知名度の方は決して下がらないことは、この私が保証しよう）

そこで、今月は質問コーナーを巨大化させて連載ページ全部をのっとってしまったのだ。次ページ以降に地元獣、異次元獣でわけておいたので、参考にしてほしい。今回は工画堂にお願いして、モンスターの原画まで紹介してしまうのだぞ。どうだ、まいったか、わっはっはっと。

そうそう、それともう1つ。モンスターを倒した時に魔法のアイテムが手に入ることがある。今回は、はっきりと教えることができなくて残念だけれども、ヒントを1つ。異次元獣からは絶対に手に入ることはないってこと。それに、聖騎士や導師を倒したりすることによっても手に入る。いずれチャンスがあったら、アイテム入手の方法を紹介してあげるから、こちらはその時まで待っていてくれ。

各モンスターに関しては、コメントのほかに、それぞれのモンスターの能力や生息地。それに倒して得られる知名度なども表にしてある。君たちも、この表をうまく利用して、経験度と知名度をじょうずに上げていってほしいものだ。

ATT	攻撃力
STR	防御力
CUT	受けた攻撃をカットする率
キバ	モンスターの持っているキバの数
HIT POINT	知名度のポイント
生息地	モンスターが主に生息する場所
全長	ようするに全長
体重	ようするに体重

Q 「ハージャ」というモンスターを見つけました。3人目の仲間だっていうのは本当ですか？

これは、大阪府の浜村君からの質問だ。君は、先月の「覇邪の封印」How To Win を読んでくれたかな。読んでもらえたらわかるとおり、ハージャとは勇者トレモスが黒の導師によって姿を変えさせられたものなんだ。だから、決して殺さないように。僕はハージャを殺してゲームを続けたことはないので調査をしないとわからないけど、たぶん先を続けることができなくなるか、できたとしても大変難しくなりそうな気がする。ハージャについて何も情報をくれないうちに船に乗ってケーペイス神殿についちゃった人は災難だね。でも、反撃も受けないで倒せたような相手から、100本もキバが手に入るのはおかしいと思わなくちゃ。世の中、そんなにうまい話は、そうそうころがっていないもんだよ。こんな時は、どうしたらいいか今度調べておくことにしよう。まだゲームの進んでない人はやりなおそうね。

ハージャとトレモス



▶3人目の仲間の勇者トレモス

◀黒の導師によって姿をかえられてしまったハージャ

地元獣

全部で11種類出現する地元獣。古くから棲みついているだけあって、数々の古来より伝わる宝を隠し持っている。知名度に注意しながら仲良く戦って、宝とキバを手に入れよう。

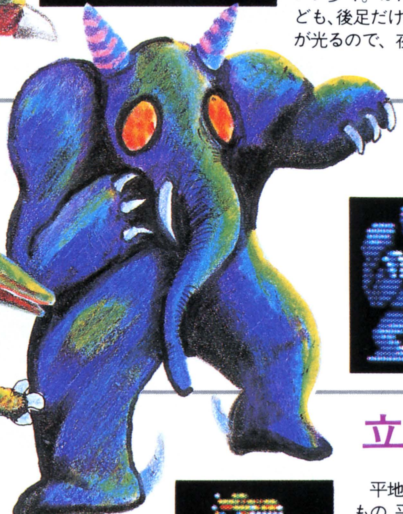


羊力大仙（ヨウリキタイセン）

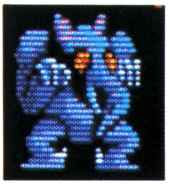


ATT	1200
STR	1800
CUT	30%
キバ	15
H.P	−15
生息地	平地、森、山
全長	5m30〜
体重	2000kg〜

ゴリラ型のロボットみたいな地元獣。ゲーム後半になると平地をノシ歩く。ふだんは4つ足だけれども、後足だけでも歩行が可能。尾が光るので、夜は無事によけて通ることができる。

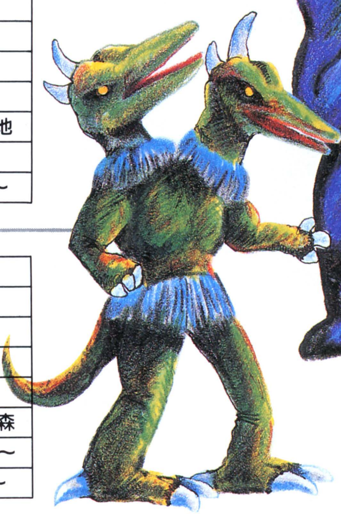


睹黄袍（シャオウホウ）

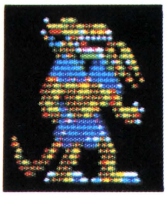


ATT	250
STR	600
CUT	10%
キバ	5
H.P	+10
生息地	森、平地
全長	1m80
体重	400kg〜

けっこうかわいい地元獣。ゲーム中盤では平地に降りてくる。性格はおとなしく自分から攻撃をしかけてくることはない。しかし、いくらおとなしいやつでも会ったら確実に倒しておこう。知名度が上がるし、ほかにもね……。

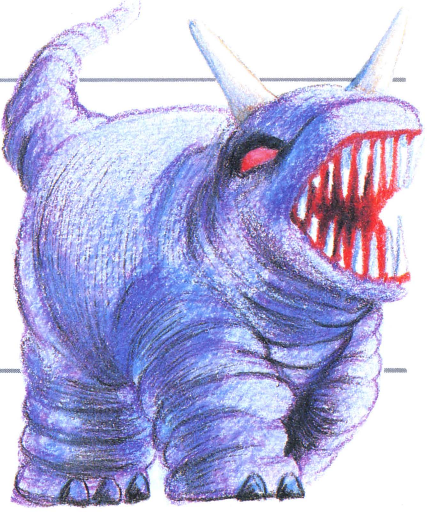


立帝貨（リッテイカ）



ATT	70
STR	150
CUT	0%
キバ	2
H.P	+5
生息地	平地、森
全長	1m70〜
体重	90kg〜

平地に多く住んでいる。地元獣としては最も弱いもの。平地や森に古くから棲みついていて、性格はおとなしい。防御力もなく、生命力も低いので倒すのはラク。しかし、左の首と右の首でケンカをしたりしないんだろうか。知名度は上がります。

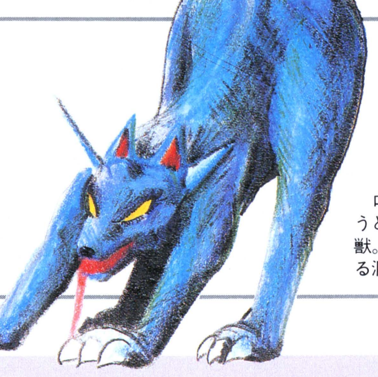


幌金縄（コウキンジョウ）

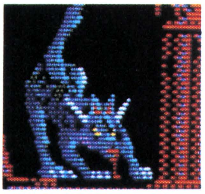


ATT	4500
STR	5000
CUT	40%
キバ	+45
H.P	35
生息地	主に砂漠
全長	5m〜
体重	2000kg〜

いかにもふてぶてしいツラがまえの地元獣。攻撃力、防御力、生命力ともにトップクラスである。そのうえ聖なる木の実を主食にしているというゼイタクなヤツ。ふん、金持ちなんかキライだ、ぐっすん。



閃緋（センピ）

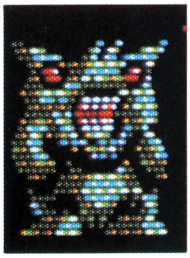


ATT	2500
STR	5000
CUT	30%
キバ	
H.P	−3000
生息地	鎧洞窟
全長	3m〜
体重	2000kg〜

口からだらだらとよだれを流して、今にもとびかかろうとかまえている狂犬みたいなヤツだけど、立派な地元獣。叛浄と違って、こちらは洞くつでも、鎧をしまってある洞くつにいる。こいつを倒さんことには……。







葫芦（コロ）

身長1ｍあまりの、その名のとおりコロコロっとした地元獣。しかし、砂漠に住みつくだけあってその力をあなどったら死を招くのは火を見るよりも明らか。でも、倒せば倒したなりにむくわれることだってあるかもしれない。

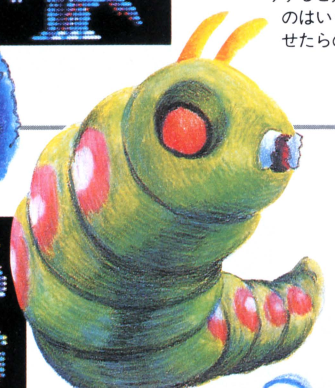
ATT	2500
STR	4000
CUT	40%
キバ	30
H.P	＋35
生息地	砂漠、山岳地帯
全長	1ｍ
体重	30kg〜



方天戟（ホウテンゲキ）

砂漠に住んでいて、その力は地元獣の中では最強である。砂の民からは、砂漠の守り神として古くから崇拝されている。だから、倒したりすると知名度が根こそぎとられるのはいうまでもない。もっとも倒せたらの話だが。

ATT	5700
STR	6500
CUT	50%
キバ	100
H.P	－5000
生息地	砂漠
全長	10m〜
体重	12000kg〜

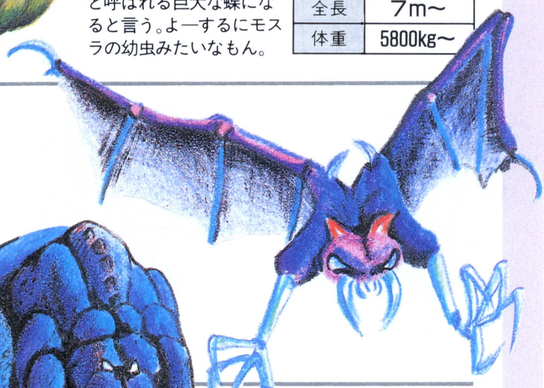




咸妖（カンヨウ）

イモ虫のキライな人には耐えられないような地元獣。森の地頭と呼ばれていて、山家の民の守護神である。2千年生きると山蛾と呼ばれる巨大な蝶になると言う。よ一するにモスラの幼虫みたいなもん。

ATT	2000
STR	3000
CUT	30%
キバ	25
H.P	－1000
生息地	森（植込）
全長	7m〜
体重	5800kg〜

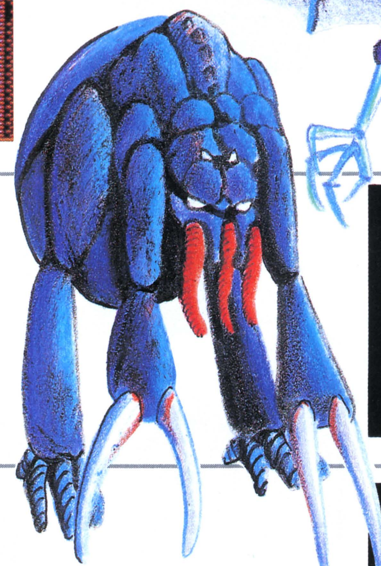


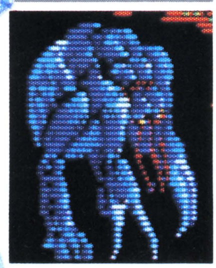
叛浄（ハンジョウ）

ATT	3500
STR	5000
CUT	40%
キバ	
H.P	－3000
生息地	盾洞窟
全長	4m〜
体重	900kg〜

「もうかりまっか」「さっぱりあきまへん」の繁昌じゃなくて、地下の洞くつで伝説の盾を守っている地元獣。一度倒しても何度も復活してくる。だからといって何度も倒すなよ。知名度マイナス3000はとっても痛いのだ。







長阿部（ナガーベ）

ATT	4700
STR	5500
CUT	50%
キバ	80
H.P	－3000
生息地	山岳地帯（植込）
全長	5m〜
体重	5000kg〜

地元獣としては、最大級の強さを誇っている。古来より山を守るためにあがめられていたため、倒すと知名度が大きく下がる。が、いろいろな貢ぎ物をもらっているので、倒すと何かしら手に入ることがあるかも。





雲霧沢（ウンムタク）

ATT	800
STR	1000
CUT	10%
キバ	5
H.P	－1000
生息地	平地（植込）
全長	2m〜
体重	350kg〜

ゴジラに似たカンジの地元獣。平地に住んでいて、なわばりがわりとはっきりしている。うかつになわばりに入ると攻撃をしかけられることが多い。しかし、やたらと倒すと知名度が下がるので注意すべし。

異次元獣

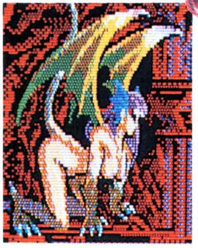
全部で17種類いる異次元からやってきた異次元獣。やっつけても知名度が下がることはないが、なかなか手ごわい。表を見て、キバを多く持っていて、弱いモンスターを狙おう！

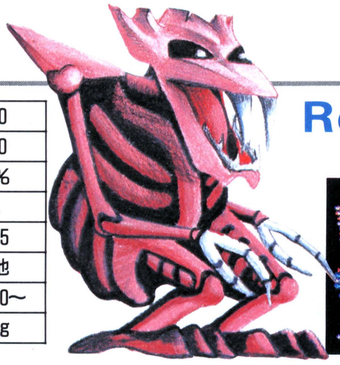


Terralin(テラリン)

ATT	?
STR	7700

ゲームのパッケージにも出ている有名人(?)これが異次元軍団の総大将。ある神殿に覇邪の封印を隠している。なみはずれた生命を持っているので倒すまでがタイヘン。でも笑うととってもチャーミングなのだぞ。



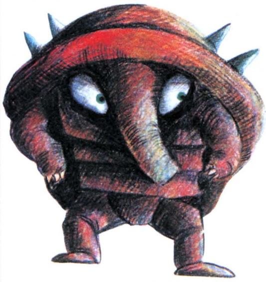


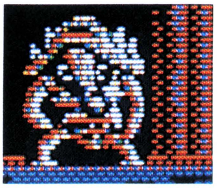
Roabaln(ローバル)

ATT	200
STR	400
CUT	10%
キバ	4
H.P	+25
生息地	平地
全長	1m70〜
体重	80kg



序盤、中盤でのカモというべき存在。ローバルは平地に住んでいて、トラップをしかけて人間を殺すという残忍な異次元獣。でも生命力も攻撃力も低いから倒すのはカンタン。キバも4本でお得だよ。

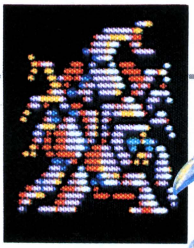


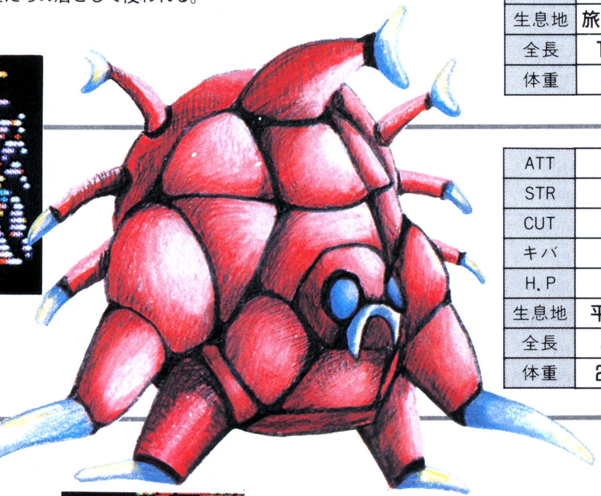


Guell-Fuys(ゲルーフィース)

異次元獣の中では、下っ端的存在。暗闇の中にひきこもる性格があり、旅穴迷路穴に巣食っているので、ダンジョンタートルとも呼ばれている。背の甲は非常に固く、トゲが出ているので、加工して兵士たちの盾として使われる。

ATT	50
STR	280
CUT	10%
キバ	2
H.P	+10
生息地	旅穴迷路内
全長	1m50〜
体重	80kg〜

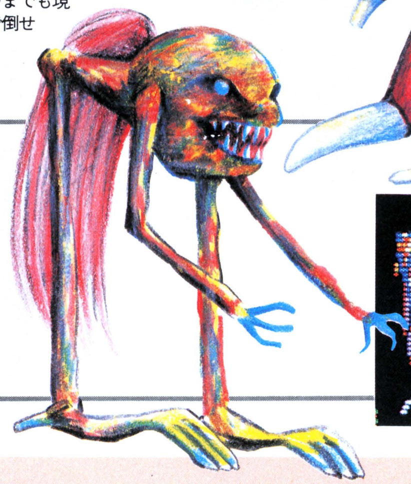


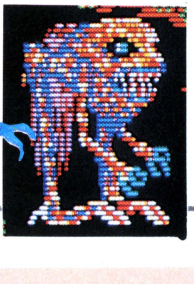


Lueck(ルエック)

ゲームの序盤でお世話になる。全長4m以上という大きな図体のわりには防御力もなく、弱い。けっこう繁殖力があるのか、ゲーム終盤近くになるまで、いつまでも現れる。そのうちに一撃で倒せるようになる。

ATT	100
STR	230
CUT	0%
キバ	3
H.P	+15
生息地	平地、森
全長	4m〜
体重	200kg〜





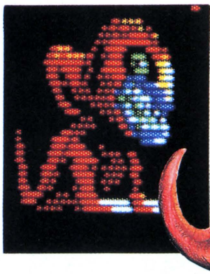
Barrune(バーリュン)

ATT	1800
STR	2500
CUT	30%
キバ	
H.P	+40
生息地	砂漠、山、森
全長	3m〜
体重	200kg〜

あまり砂漠ではお目にかからない。ボールに馬のしっぽがついて、枝のような手足がついている。移動は、歩くというよりも飛びはねるという感じ。けっこう強いわりにはむくわれないので、相手にしないこと。

Derather(デラーザー)

ATT	2800
STR	4500
CUT	30%
キバ	25
H.P	+25
生息地	山
全長	1m50～
体重	250kg～



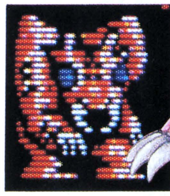


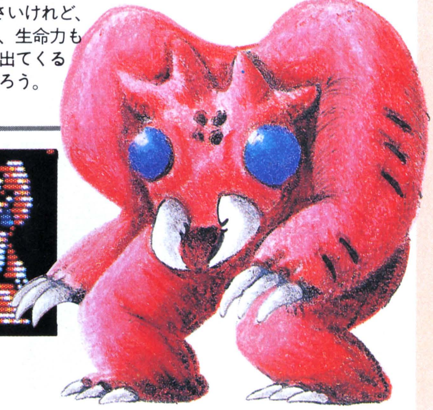
このとおりイラストだとけっこうかわいいんだけれど、ゲームではこにくらしい異次元獣である。見てくれは小さいけれど、攻撃力が高いうえに、生命力もたっぷり。こいつの出てくる山岳地帯はよけて通ろう。

Jardien(ジャーディン)

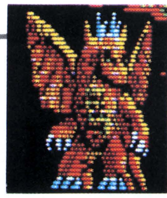
ATT	1500
STR	2000
CUT	25%
キバ	15
H.P	+30
生息地	森
全長	1m60～
体重	200kg～

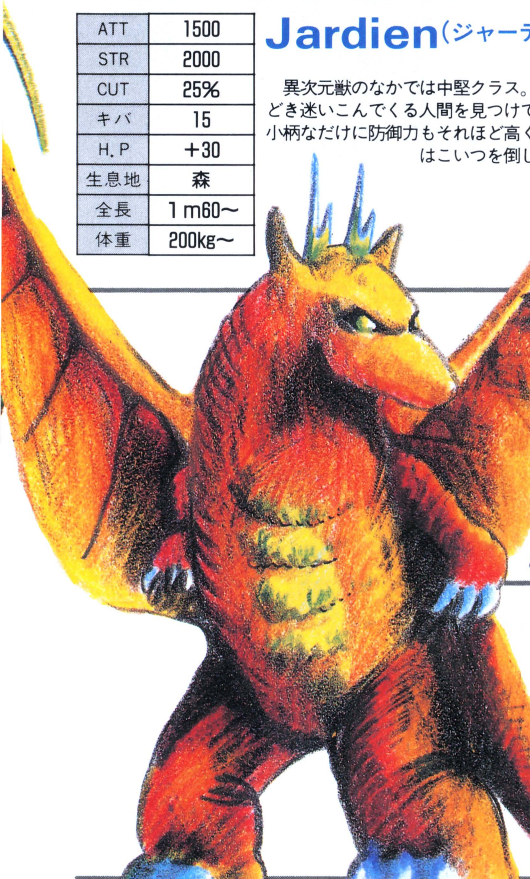
異次元獣のなかでは中堅クラス。森の中に住んでいて、ときどき迷いこんでくる人間を見つけては襲いかかるいやなヤツ。小柄なだけに防御力もそれほど高くはない。腕に自信のある人はこいつを倒して経験値を上げよう。





Agyarma(アギャーマ)



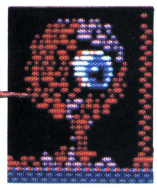


ATT	5700
STR	3700
CUT	30%
キバ	3
H.P	+80
生息地	砂漠
全長	6m～
体重	1000kg～

メチャメチャ強くて、攻撃的な性格。空を自由に飛びまわり、速度はマッハにおよぶといわれる。「読者が選んだ、イヤな異次元獣」のナンバー1になりそうなヤツ。でも、こいつと本気になって戦った人は手に入れたキバの数で怒ったろうな。

Bassils(バサイルズ)





ATT	172
STR	5500
CUT	35%
キバ	
H.P	+100
生息地	偽覇邪神殿
全長	1m～
体重	25kg～

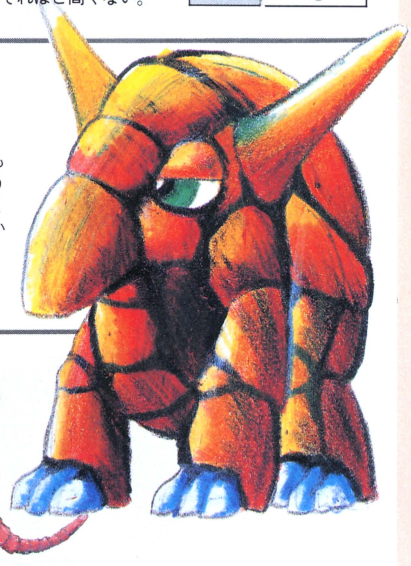
ある神殿に隠れている。全体に小柄なわりには生命力がかなり高い。体はたいへんやわらかく軽いが、再生能力が高いためにダメージをなかなか受けない。しかし、その外見のため攻撃力はそれほど高くない。

Dac-Fig(ダクーフィグ)

ATT	4500
STR	5500
CUT	50%
キバ	50
H.P	+70
生息地	砂漠
全長	4m～
体重	1500kg～



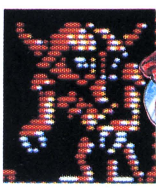
編集者泣かせの異次元獣。メチャ強いかわりにキバも50本持っているが、なにせ現れない。すぐに寝てしまうというすごい性格の持ち主で、いつも砂の中でまるくなって寝ているから、でくわすことなどほとんどないのだ。オコッタゾー、ぷん。

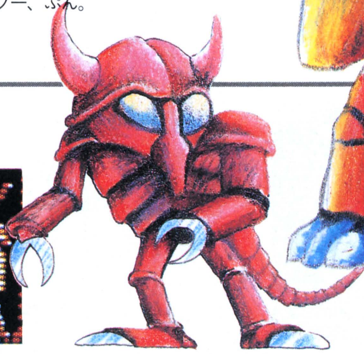


Zailrd(ザイラード)

ATT	500
STR	1000
CUT	10%
キバ	4
H.P	+15
生息地	旅穴迷路内
全長	1m50
体重	60kg

地下迷宮に巣食っている3種類の異次元獣の中では中堅的な存在。味方が十分強くなっていれば、たいしてダメージを受けずに倒すことができる。でも、こちらの弱いうちは相手にする時は気をつけること。

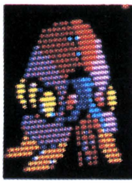


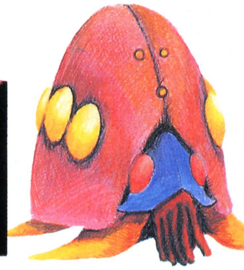


Bitts（ビッツ）

ATT	60
STR	100
CUT	0%
キバ	1
H.P	+10
生息地	平地
全長	1m〜
体重	500kg〜

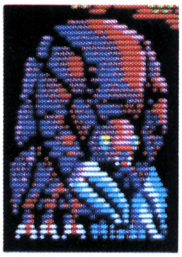
ゲーム中、もっとも弱い。一見して固いカラに包まれているようだけれども、実は防御力はゼロ。異次元軍団の尖兵として、平地で旅人や商人を襲うことが多い。すぐに絶滅してしまう異次元獣。







Bullang（ブラング）



ATT	2000
STR	3000
CUT	35%
キバ	27
H.P	+50
生息地	砂漠、山
全長	6m〜
体重	1000kg〜

どちらかというと砂漠で見かけるほうが多いような気がする。キバ27本は魅力かもしれないけど、倒すのはメチャむずかしい。おもな武器は大きなハサミだ。歩くのがノロイけれども背の甲らの下に羽があって、空を飛ぶことができる。

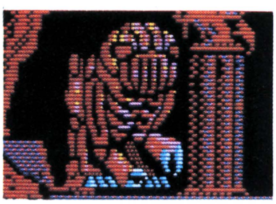


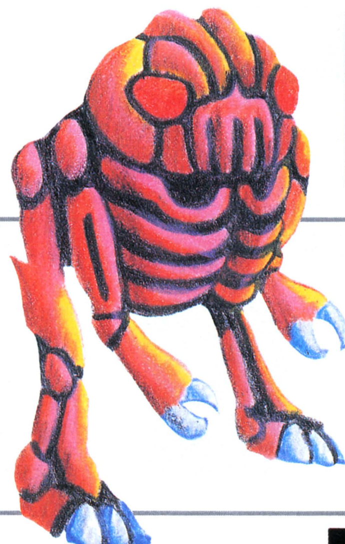
Gyuroll（ギュロール）



ATT	1500
STR	2000
CUT	30%
キバ	20
H.P	+30
生息地	あらゆる場所
全長	2m50〜
体重	980kg〜

ところかまわず出現する、せっそうのない異次元獣。ただし、かなりゲームが進まないと出現しない。ゲーム終盤になると、こいつを倒すのもそれほど大変じゃないけれども、キバが20本では割に合わない。





Rizzim（リジム）

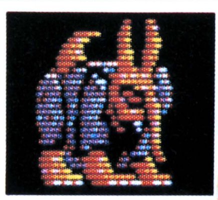
ATT	1000
STR	2000
CUT	10%
キバ	6
H.P	+20
生息地	旅穴迷路内
全長	4m〜
体重	200kg〜

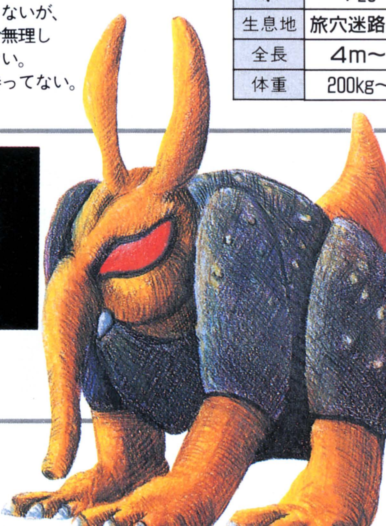
この世界に何匹かの大型モンスターがいるが、このリジムもそんな大型モンスターだ。味方がかなり強くなっていれば、こいつを倒すのはそんなにむずかしくないが、攻撃力が高いので無理して戦う相手ではない。キバもそんなに持ってない。

Summrg（スゥマーグ）

ATT	1000
STR	1200
CUT	30%
キバ	8
H.P	+20
生息地	山、森、平地
全長	3m〜
体重	1300kg〜

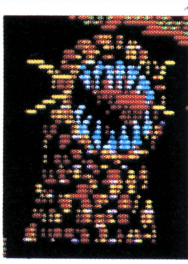
まるで、洋服を着たゾウとウサギのあいの子みたいな異次元獣。よろいのような皮膚は、攻撃をはね返す力が弱い。夜行性で、夜になると目が赤く発光する。ゲームの終盤の方では、経験値を上げるのによい相手だ。





Vorm（ヴォーム）

ATT	3200
STR	4500
CUT	50%
キバ	40
H.P	+60
生息地	砂漠
全長	20m〜
体重	不明





このイラストや写真の姿は、頭の部分だけという超巨大異次元獣。体型はミミズのようで皮膚は固く、うろこ状になっているので、防御力もメチャ高い。そのうえあんまり出てこない。キバ40本にまとわされるなよ。



How TO Win



静かで平和な町、ゲイルズバーグ。そこに頭の回転も舌の回転もよく、おまけに、すこぶるつきの美人、ジェリーが訪れた。彼女の親友、メイ・エルガーが何者かにさらわれたのだ。メイの手紙を手に、彼女はドアの前に立った。

ゲイルズバーグという小さな町で、それは始まった。いや、すでに始まっていたのだ。数十年という時を超えて……

やっほー！ やっとファミコンのディスクシステムを買いましたポーン！ う、うれしい。今は「バレーボール」と「ゼルダ」をやっていて、もう夜も日も明けないという状態。みんなにあきれられていますぅ。

あと、「スーゼビ」も買って、ひさびさゼビダコが左の親指にできた。

ウーン。日本製のゲームなら、やっぱシューティングに限りますねえ。もちろん、ＲＰＧも「ハイドライド」、「メルヘンヴェール」と、奮闘してるし、シミュレーションも「Ａ列車」、「大戦略」とマニアックなのが出てる。

で、１番遅れてるのがアドベンチャーだと思うのよね。アメリカ産のは、スゴイですぜ。今ならAPPLEⅡＥのコンパチ、5､6万で買えちゃうでしょ？ 言葉の問題を除けばドップリ世界にひたりきっちゃう。何が違うってその世界の広さ。なまじのＲＰＧより広い広い。登場人物だって多い多い。

１番いいのは、プログラマーの存在を忘れさせてくれるところ。ああ、ここは、自己紹介していて→新聞見せる→ならば家に入れてくれる…なんて頭の中でif文が浮かんできちゃうようなんじゃキョウザメだものね。

そこで、担当の高野さんに今回渡されたのが「カサブランカに愛を」。終わってみての感想は、「アッケない」。

わーん。ごめんねー。わたしはまだやってないけど「鍵穴…」とか「道化師…」とかシンキングラビットって推理型ＡＶＧの老舗なんだってね。白黒のイラストもシャレててわたし好みだし、ゲーム自体決して簡単じゃないんだけど。やっぱり、アッケなかった。

でも時を超えて殺人者を追いかけていくなんてミステリアス＋ロマンチックで素敵。（フォローフォロー）

ただ、謎のままゲームエンドになっちゃったりして。

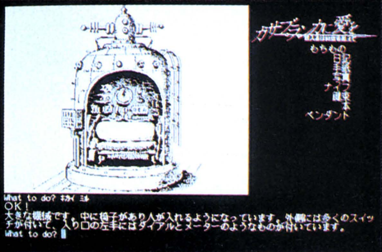
ウーン困った。また高野さんの困った顔が目に浮かぶよー（しかし、みんな大切なおこづかいで買うんだし、評論家としては正直に言うべきなのだ。そうだ！ そうだ！）。

そんじゃ、まァ気をとり直して、How To Win といきますか。

オレにもチョット言わせろコーナー

ほんま、こっちの意図と違う原稿書きよって、今林さんの怒る顔が目に浮かぶわ。どないしょ。ということで、ときどき名前が出てしまう高野です。

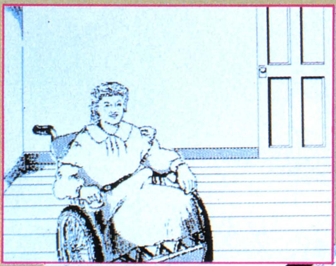
実は、このゲーム、ボクは途中までしかいってないんですけど、好きなんですねえ。舞台はゲイルズバーグだし、科学者は時を研究してるし、軍部から狙われるし、娘は失踪するし、科学者は殺害されるし、タイムマシンは登場するし、ようするに50年代ＳＦの世界、ジャック・フィニーの世界なんですね。この雰囲気さえわかればいいんですよ。（でもないか？）だから、プレイする前に「ゲイルズバーグの春を愛す」ぐらいは読んでおいてほしいもんですね。

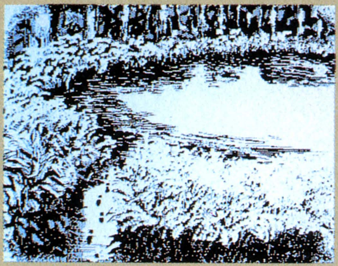


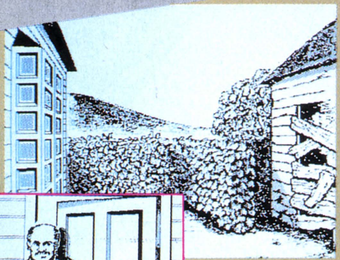
▲今の所ここまで進んでいる。持ち物がこれだけだから、まだタイムマシンに乗れない

1945年6月15日のゲイルズバーグ

▼何を聞いてもほほえむだけのブキミな老女。何かを見せるといい







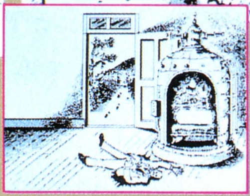






◀ときどき、耳が聞こえなくなってしまうカウボーイのとっつぁん。

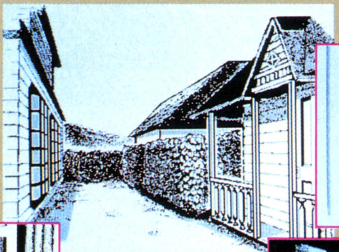
▼知る人ぞ知るコピーライターのにいちゃん。この辺のことは詳しくない



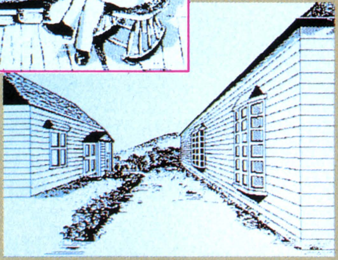
▲エルガー博士の殺人現場。横に見えるのが例のタイムマシンだ



▲植木屋のオヤジ。光るものをあげよう。でもあとで取り返すべし

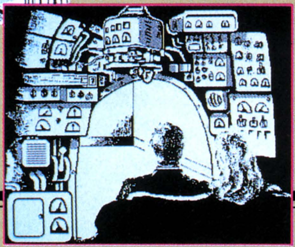








◀エルガー博士の助手レイノルズ。ゆうづうのきかないカタブツ



▶タイムマシンに乗って、いよいよ過去の世界へ出発なのだ。

時間についての研究といったら、やっぱりおなじみのアレしかない

主人公はディリー・カサブランカという新聞社に勤める新聞記者。名前はロイ・スティーブンス。ロイは同僚の女性記者ジェリー・ランドルフ（3つ星マークつきの美女＋才女）にぞっこん。

彼女の親友メイ・エルガーが行方不明になってしまった。メイの父親は科学者で時間についての研究中、軍部の圧力を受けていたようだ。メイからきた手紙で事情を知ったジェリーは、ロイといっしょにメイを探しにいった。

で、ゲームはメイ・エルガーの家の前からスタートします。

マップは、そんなに広くないから書く必要もないでしょう。

このゲーム、人との会話がメインだから、そのへんのことをHow To しますと、

1）初対面だったら、自己紹介しよう。
2）今日は何日かを聞こう。
3）持っている物は、見せよう。
4）ほかの人について、たずねよう。
5）あげられるものは、あげてみよう。
（ただし、あげてしまうとマズイ場合もあるので、セーブしながらようすを見てね）

まずは、目の前のドアをノックする。なんか神経質っぽい男が出てきた。このオジン、エルガー博士の助手さんです。この方の、お許しがないと家の中には入れません。まずは、さっき言った1番、自己紹介。次に自分が行方不明のメイを探していることを伝えてね。家に入ったら探すだけ探して、取るものは取って。さっきの助手さんが入れてくれない部屋があるけど、あせっちゃダメ。いったん外に出て、外から中をのぞいてみよう。

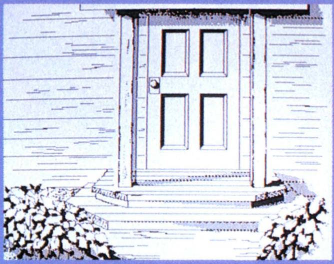
事件が起こってたでしょ。じゃ、もう1度エルガーの家に入って、助手さんに事件のことを知らせてください。

これで、入れなかった部屋に入れるはず。ていねいに探して取れるものは取って。

アレ、見つけた？　バックトゥザフューチャー。でも中に入れないって？そう。またもや助手君がじゃまするのよね。ゆうづうのきかないやつ。こんなやつは、お酒でも飲ませてしまおう。

お酒はどこにあるかって？ ホラ、ドアが開かない、アソコです。開けるためには道具がいるの。いろんなところをくまなく探してみてね。わりと近く

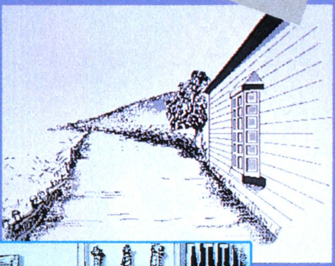
1916年6月15日のゲイルズバーグ

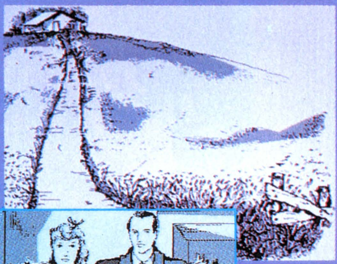




▶新聞を作っている人。忙しそうだが、アレを見せると話を聞いてくれる

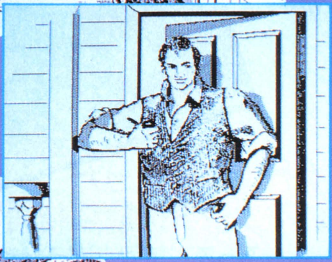




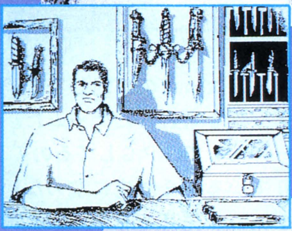




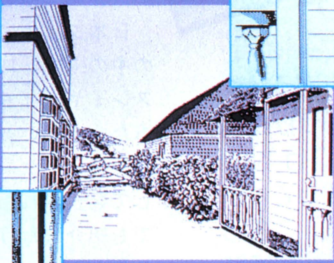
▲若い頃のエルガー博士と婚約者だったメイ・エルガーのおかあさん

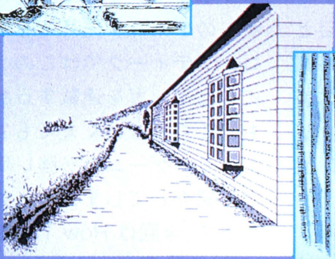


▲プレスリーきどりのカウボーイ。耳の悪いとっつぁんの若い頃



▲金物屋のあんちゃん。なんとあの植木屋さんの若い頃だったりするのだ







◀どうしてか機嫌のよくない、人相の悪いヤツ。名前も言ってくれないのだ

に転がってるんだ。

それからバックトゥザフューチャーに乗る前に手に入れておかなくちゃいけないのが、エンディング近くで必要になってくる花束。その時になって、ない！ってジタバタしても遅いわよ。今、取っとかなきゃね。どこにあるかっていうと、ある人がくれるんです。どうやってもらうかというと…。それはヒミツ。

そうそう、例の機械のメーター、合わせた？「メーター　アワセル」で8ケタの数字を入れればＯＫなんだけど、その数字、分かったかな？　わかんない人は、テクテクと探しなさいね。こんな所にこんなものが…というアイテムがあって、それに書いているから。

めでたく、メーターも合わせ、機械の中に入ることのできたアナタ、エライ！　でも忘れ物はないかなー？　１度違う世界に行ってしまうと２度と帰れないかんね。(といっても、リセットかロードすればいいんだから気楽に考えよう)。

じゃ、スイッチを入れてください。ブキミな振動があって、あらま、見たこともない平和そうな場所にほうりだされたけど、ご存じのとおり、ここは1916年６月15日のゲイルズバーグなのだわ。

ここの世界で会った人で重要なのは、小っちゃな新聞社を経営してるケニー・ニコルスと、エルガー博士の婚約者、つまりメイ・エルガーのおかあさんのマーシャ・エバンス。それから、うまくいけばあとで会うことになるエルガー博士。

まずは、新聞社のニコルスに会いに行き、なんとか裏山にあるエルガー博士の研究所へ行く方法を教えてもらおう。

ある人にプレゼントをあげたり、博士の研究所の入口のカギをあける道具を手に入れたりと、ま、行けるとこは行きつくし、会う人会う人に、さっき言った①〜⑤番までのことをやってみんさい。

と、いう具合いにゲームは進行していきます。だいたい、フンイキ分かったでしょ？

じゃ、最後にもひとつ。重要コマンドを教えてしまおう。それは、

「マワリ　ミル」

ただ「ミル」だけじゃ見つからなかったものが、このコマンドを入れると見つかったりするのよ。言葉さがしはキライ。

ウーン、もっと推理力を必要とするゲームを、わたしはやりたい。というところで、つづく(？)かな。つづくとしたら、次回は1885年のゲイルズバーグにご案内しましょう。のどかな風景がまってますよ。

How TO Win 第1回





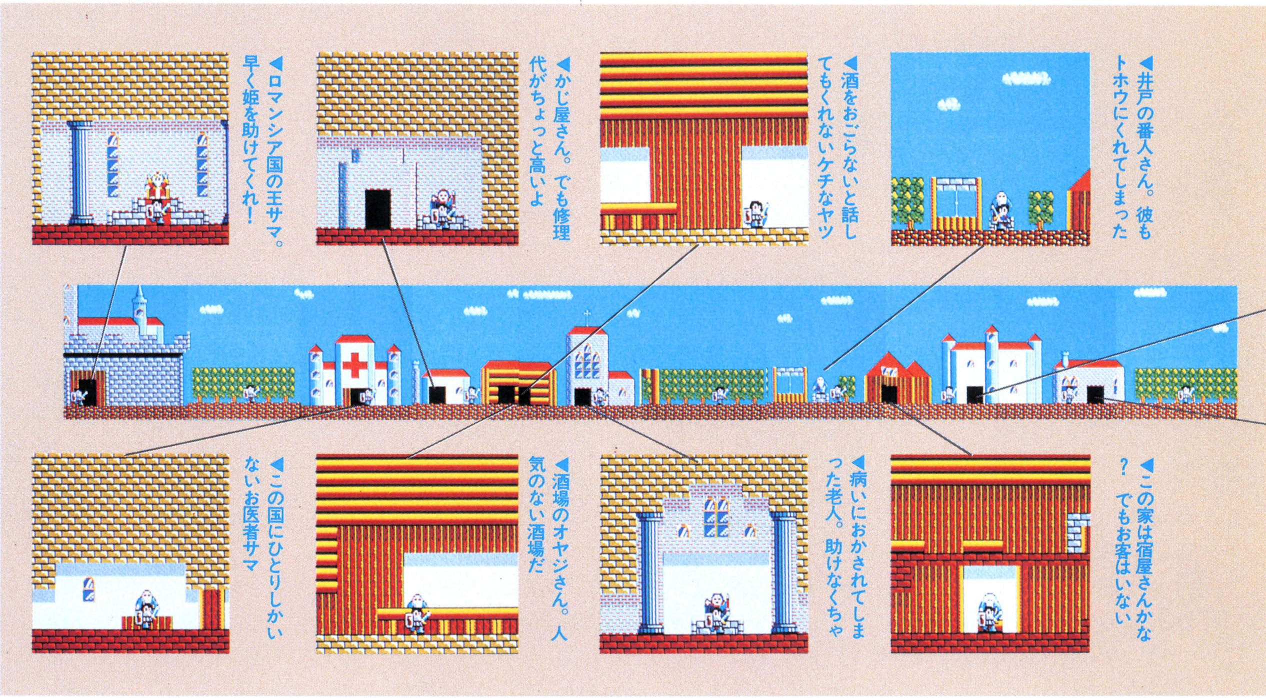
やっぱり始まった ロマンシアの冒険物語

ふっふっふ、諸君、どうせやるだろうと思ってたろうけど、「ロマンシア」How To Win連載が、今月から始まってしまったんだぜい。みんな、こころしてこのHow To Win連載を読んでしまうよーに

日本ファルコムの秋の新作ラッシュの中の1本「ロマンシア――ドラゴンスレイヤーＪＲ」。もう持っている人もたくさんいるんじゃないかな。ドラゴンスレイヤーシリーズの第３作目として発表されたゲーム。先月号の特集でも紹介したけれど、このゲームは前２作＋1（これは「ザナドゥ」のシナリオⅡだよ）のドラスレがアクション性の強いＲＰＧだったのに対して、アドベンチャー性を重視したゲームだ。画面はいっけんしてＲＰＧしてるので、そのつもりでいると全然先に進めないのがこのゲーム。先月でも言ったとおりコンプティークではこのゲームを題材にしたマンガを連載するわけだけれども、こちらはあくまでもマンガ。そこで、このゲームの必勝レポートを今月から紹介してしまおうというわけだ。

さて、今回はHow To Win「ロマンシア」の第１回というわけなので、ゲーム

ロマンシア国案内図



◀ロマンシア国の王サマ。早く姫を助けてくれ！

◀かじ屋さん。でも修理代がちょっと高いよ

◀酒をおごらないと話してもくれないケチなヤツ

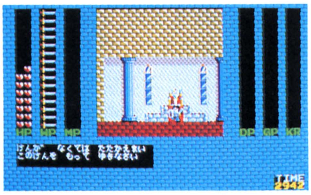
◀井戸の番人さん。彼もトホウにくれてしまった

◀この国にひとりしかいないお医者サマ

◀酒場のオヤジさん。人気のない酒場だ

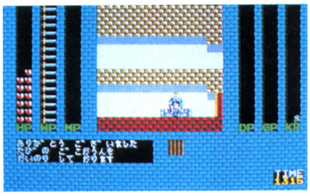
◀病いにおかされてしまった老人。助けなくちゃ

◀この家は宿屋さんかな？ でもお客はいない



◀ありがとうございます。剣をくれたぞ！

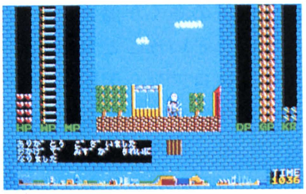
全体の紹介、実際のプレイ感などを中心に進めていくことにしようかな。あんまり最初っからビシバシ教えてしまったらつまらないもんね。ソフトを買った分のモトをとれるだけは最低楽しまなくっちゃあ。でもそれだけじゃ欲求不満がつのってしまうというキミたちのために、ロマンシア国、アゾルバ国の詳細マップをコメント付きで公開し



◀娘さんが助かってよかった、よかった

てしまおう。

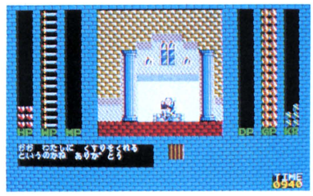
ではゲームの紹介にうつろう。まず、これはＲＰＧではない。いや、これは正しくないな。つまり、普通のＲＰＧではないんだ。普通のＲＰＧでは、モンスター殺すの大好き、経験つめば強くなるっていうのが多いけれども、これは違う。プレイヤーが本当にキャラクターをロールプレイしてゲームの世界で行動するゲームってこと。良いことをすれば、人々はキミのことを善人だと思ってくれるし、悪いことをすれば、みんなにキラわれてしまう。現実の世界と同じなんだ。それに、たとえ知らずに



◀こうすれば井戸の水もきれいになるでしょ

やったこと、良いことだと思ってしたことが、ほかの人にとって悪いことだったりすることもあるんだよ。そこのところをよく考えてプレイすれば、けっこう先に進めるゲームなんだ。

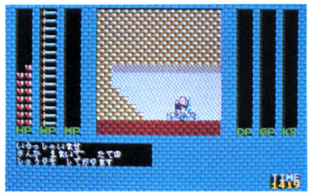
あともう１つのこのゲームのポイントは、アイテム。アイテムを手に入れることと、それを正しく使うこともゲームを進めるポイント。こちらはＡＶＧのノリだけれど、大きな問題がひとつあるんだ。それは、使ってみるまで



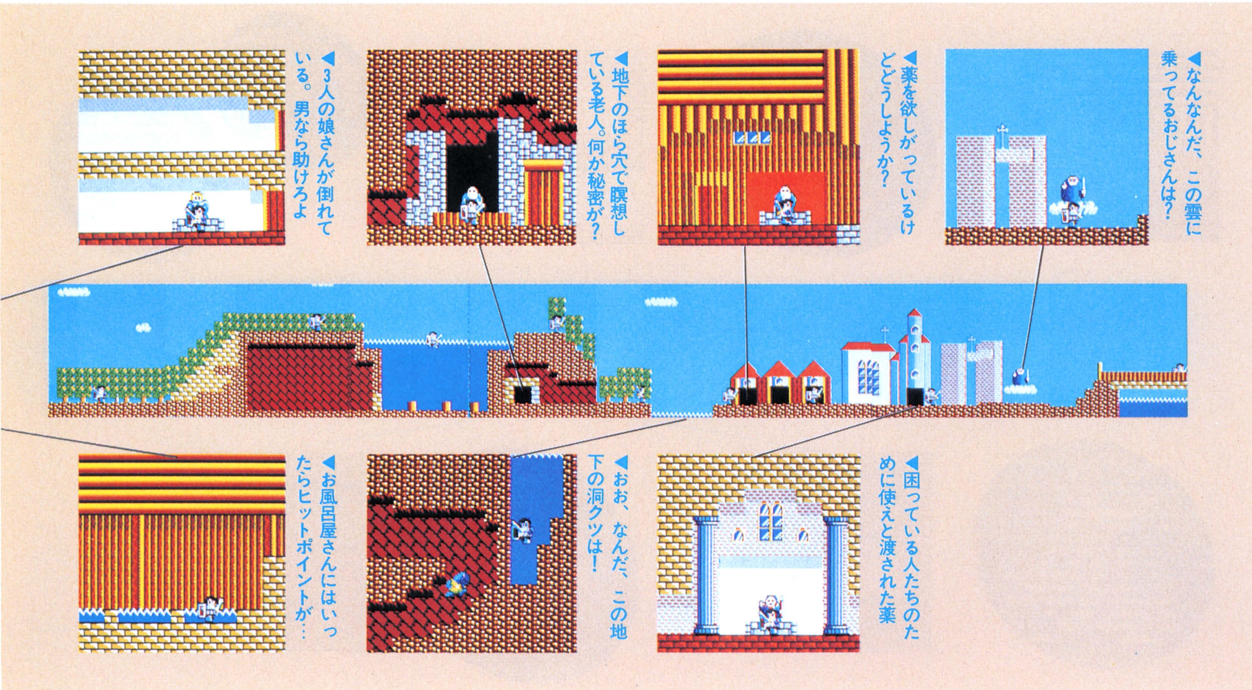
◀薬をもらえば誰だってよろこんでくれる

効果がわからないアイテムが多いってこと。この部分は少し改善してほしかった。なんといってもセーブがきかないこのゲーム、アイテムを間違って使ってしまったら、最初からやりなおすなんてあんまりだもんね。やっぱり、アイテムの使い方がもう少しはっきりするような情報をゲーム中に入れて欲しかったな。では次にシナリオの紹介をしよう。

それは、はるか遠い昔のことだったんだけれども、北の方に広がる広大な森の中に小さな王国が２つ、隣りあっていたんだ。ひとつの国の名はロマン



◀ちゃんとさがせば、こんな店もあるんだよ



◀3人の娘さんが倒れている。男なら助けろよ

◀地下のほら穴で瞑想している老人。何か秘密が？

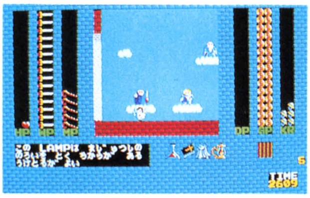
◀薬を欲しがっているけどどうしようか？

◀なんなんだ、この雲に乗ってるおじさんは？

◀お風呂屋さんにはいったらヒットポイントが…

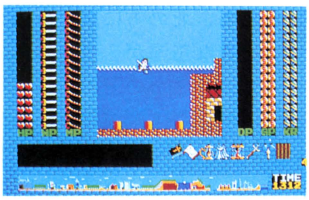
◀おお、なんだ、この地下の洞クツは！

◀困っている人たちのために使えと渡された薬



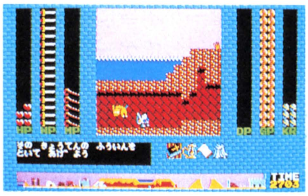
◀魔術師の呪いを解く力とは、いったい？

シア、いまひとつの国の名をアゾルバといって、２つの国の王様は兄弟だったんだ。ロマンシア王が兄で、アゾルバ王が弟なんだな。そういったわけで、２つの国に平和な日々が続いていたんだけれども、ある日、ロマンシア王国の王女セリナ姫が何者かにさらわれたんだ。でもって、どうやらアゾルバ国へと連れ去られたらしかった。そこでロマンシア王は、王女を救け出すために部隊を編成してアゾルバへと送ったんだ



◀なんだかいわくありげな池だぞ

けれども、誰ももどってこなかったんだ。だけれども、人々のうわさでは、



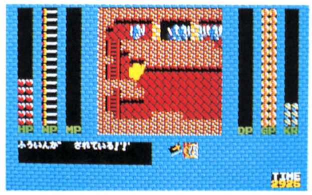
◀おっと、いきなりアイテムを使ってしまった

アゾルバ王は魔物にとりつかれてしまい、臣下、国民の多くが魔物にされてしまったらしいということだった。そのうちに異変はロマンシア国にもやってきて、病いがはやり始めたりしてきた。ある日のこと、ロマンシア国に若者がやってきた。彼は、諸国を旅する放浪の王子で、名前をファン＝フレディっていうんだ。彼は、たまたま北の森に迷いこんでロマンシア国にたどりついたんだ。と、ここまでがプロローグ。当然キミはファン＝フレディ王子になって冒険に出ることになるっていうわけ。

というところで今回は終わり。冒険開始は来月から、というところなんだけれども、来月まで待てないキミたちのために、いくつかのアドバイスと情報を出してしまうことにしよう。

ポイントその１。最初に必ず王様に会いに行こう。本当は最初に行かなくても問題はないけれども、いずれは行かなきゃいけない。そうだったら最初に行ったほうがシナリオとしてもつじつまがあうよ。

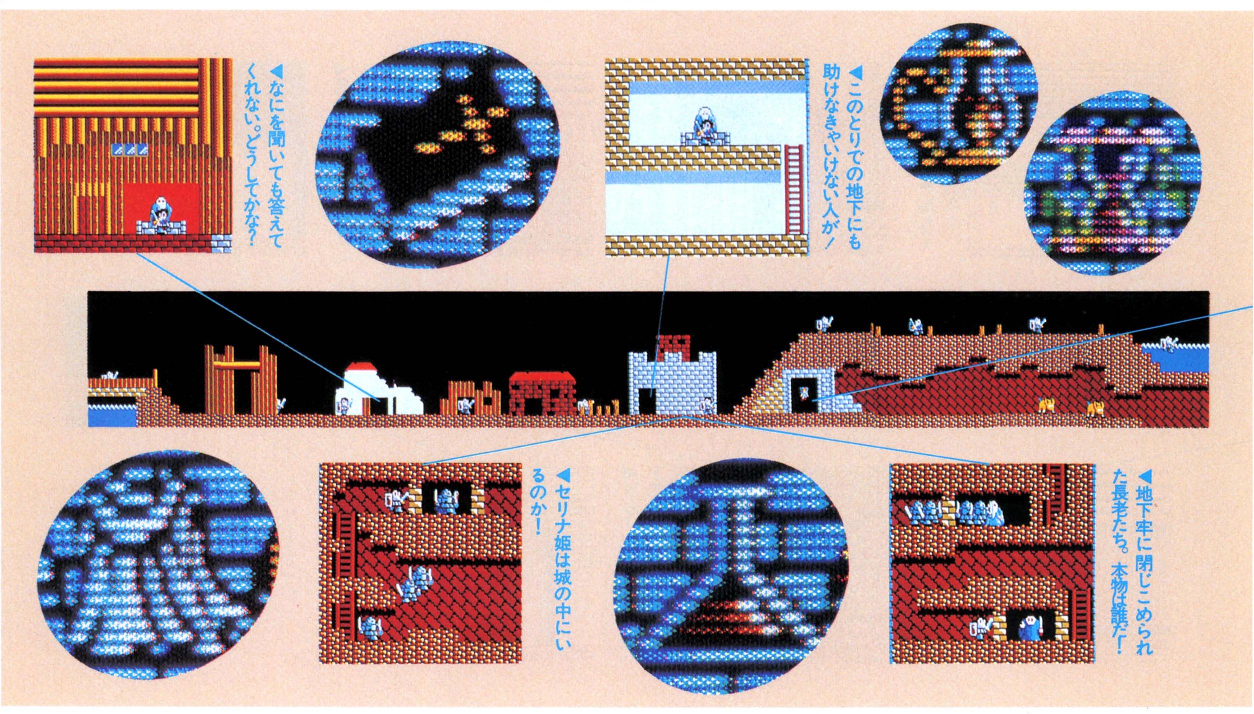
ポイントその２。人に会ったら必ず話しかけること。僕の知る限りでは、たったひとりの例外を除いて（もちろ



◀われこそは黄金の戦士なり。なんちゃって

ん邪剣士は人間じゃなくてモンスター扱いだからね）話をして悪いことにはならない。誰にでも親切に話しかけよう。それから何度も話しかけること。同じことしか言わなくなるまでまめに話しかけること。それからカルマの数値が違うと話しかけてくる内容が違ったりしてくるので、そこらへんも気を

アゾルバ国案内図

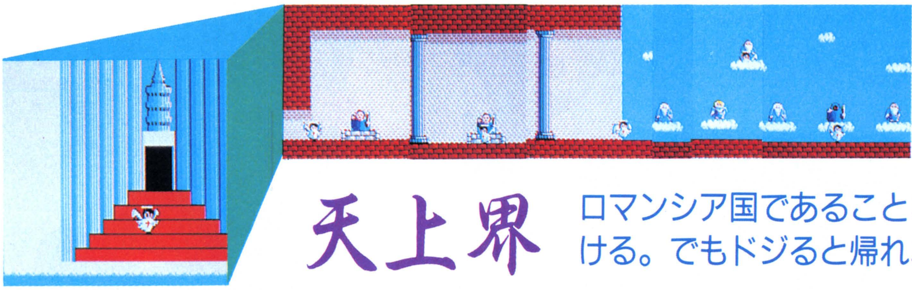


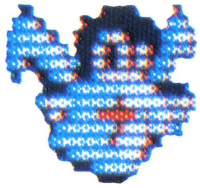
◀なにを聞いても答えてくれない。どうしてかな？

◀このとりでの地下にも助けなきゃいけない人が！

◀セリナ姫は城の中にいるのか！

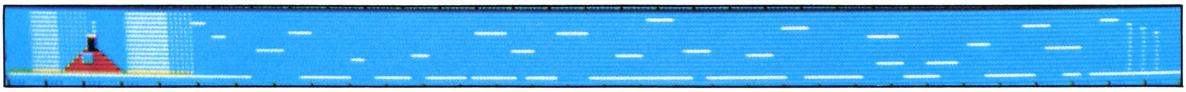
◀地下牢に閉じこめられた長老たち。本物は誰だ！





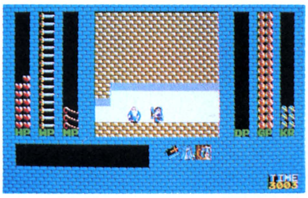
天上界

ロマンシア国であることをすれば天上界に行ける。でもドジると帰れなくなるよ



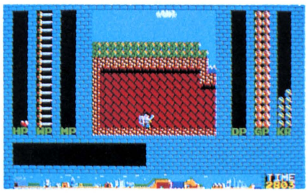
つけること。会話は、情報源であると同時にアイテムを得る手段でもあるということを忘れないこと。

ポイントその3。カルマを増やせ。カルマというのは、いってみれば心の経験度だ。良いことをすれば増えるし、悪いことをすれば減る。人々との会話のなかから、自分がどういうことをしたらいいのか考えて行動すること。



◀実は魔物たちの正体は……だったんですねえ

ポイントその4。魔法のアイテムが使えるようになるまでは、アゾルバ王国には侵入しないこと。魔法のアイテムのいくつかがないと、アゾルバ国ではやってられない。それに魔法のアイテムが使えるようになるには、アイテムを手に入れるだけではダメ。マジックポイントがなければ、これらがそろわないうちは、アゾルバ国に行ってもやたらに消耗するだけだ。

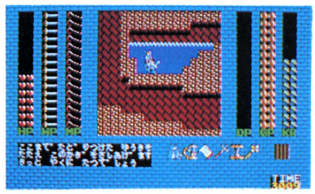


◀ここにどうしたら入れるか、わかる?

ポイントその5。この How To Win を必ず読むこと。あはは、これはまあ冗談だけれども、まあこんなものかな。

とりあえずはビシバシプレイして、ガンガン死んでやりなおす。これをしていけば少しずつ先に進めるかもしれない。でも、ちょっとやそっとじゃ解けない謎もあるんで、やっぱりこの How To Win 連載は読むべし、かな。

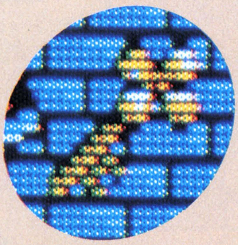
あとは、今回公開した写真が、けっこうヒントになっていると思うんで、目をサラのようにしてよく見てくれたまえ。それでは諸君、来月また会おう。それまでの健闘を祈る。



◀おっとと、ここにも妖精がいたんだぜ

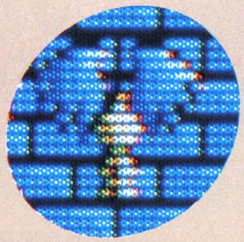


◀この妖精は、いったいなんなのかな?

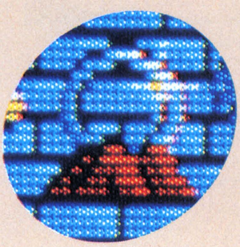


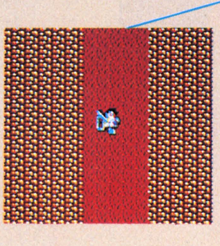


◀この人がアゾルバ国の王サマ

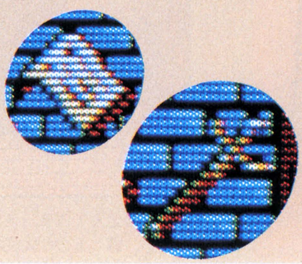








◀おお、火口の中に落ちてしまった。熱い





◀この先に王女がとらえられているのだっ!

How to Win ザナドゥ XANADU シナリオII

第1回



みんなー！ ザナドゥってるかーい？ 発売からはや1カ月、キミはどこまでいったかなぁ？ コンプティークでもいよいよ連載だい。はりきっていくぜー!!

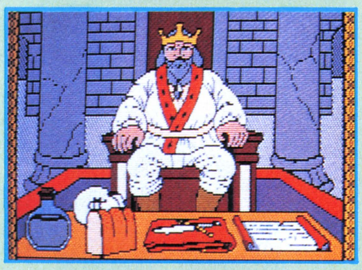


▲のわんと、のっけからホワイトドラゴンの登場だってぇー!?

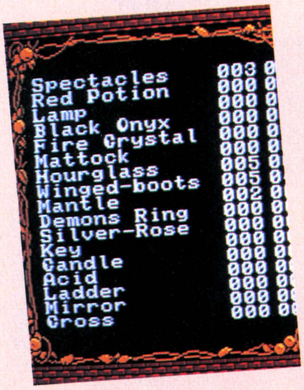
ドキドキワクワク始めました、レベル1の巻

ヤッホー、ケーコでえす。恐れ多くも『ザナドゥ・シナリオII』の連載レポート、わたしがやらせていただきまぁす。さっそく、第1回をいっちゃうぞー！

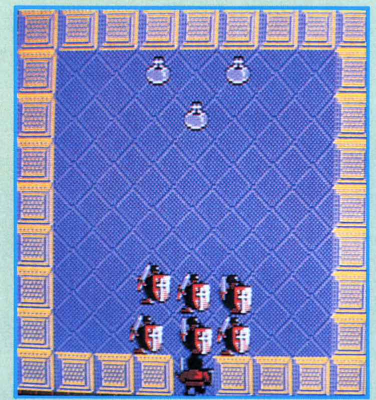
なあ～んて、はりきっちゃっているけど、それもそのはず。わたしはいま、とっても機嫌がいいのです。だぁって、



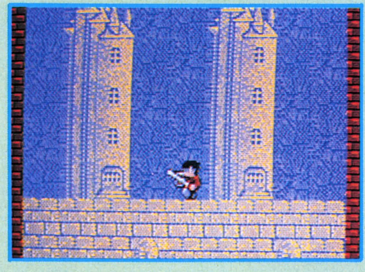
お久しぶりです、王様♡ 今回もよろしくお願いいたしまーす!!



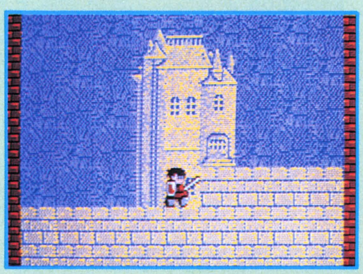
アイテムはこんなふうに変わったよ。どんな効果があるのかな？



エリクサーもってないと思ったらこんなところにあったんだー！



ずらりと並んでるモンスターの館。ふにゃ、調べるのが大変だーい



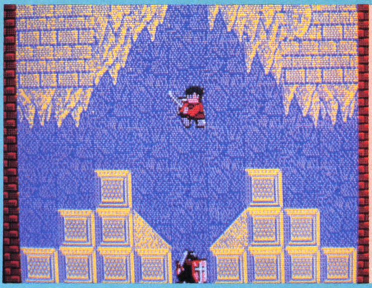
おっと、この場所に見おぼえがないキミ、調べかたがたんないよォ

なんだコイツは？



とーんでもないモンスターを見つけてしまいました。場所はトレーニングラウンドのどこかなんだけど、写真で見当がついちゃうかな？ 恐ろしく強くってとても戦えないけど、倒せたら宝が手にはいるかな。ほかにPC98や88なんかもいまーす。

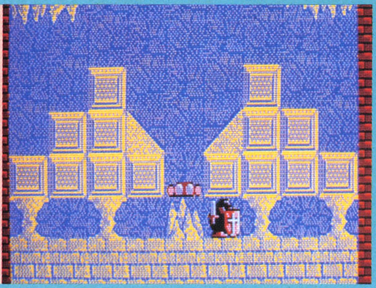
イラスト／横山 宏



あれ、ヤベー！　落下中であります。
マイッタナ〜〜



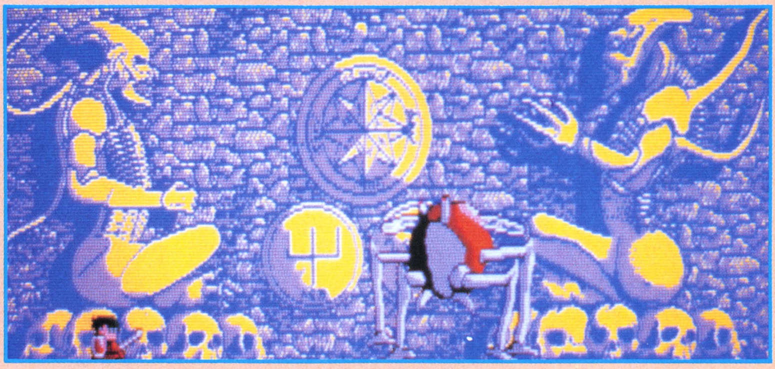
オークに助けられちゃった!?　でも、
ここからどうすればいいの？



なんて、マゴマゴしていたら死んじ
ゃった……クッスン



洞つくの向こうはどこのレベルかな?
強い敵がいませんよーに！



Marivoux H.P.600000。たいして強くなさ
そうだけど、やっぱりいきなりはムリみたい

ムズカしそうだ、と恐れていた『シナリオⅡ』がわりと順調なんだもん。ルンルン♡　おもしろいものもいくつか見つけたんで、それも紹介しちゃうからね。

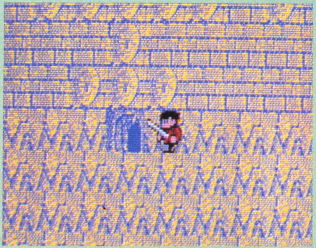
というわけでレベル１でございます。みんな、どんなマップになってるか、わかった？　フッフッフッ、わたくしめの調査によりますと、レベル１の迷宮は、横に細長ーいエリアが５段に並んだ形になっていますのだ。いわば、５階建ての迷宮ですね。最初の３段はワープで自由に行き来ができるから、すぐわかります。でもあと２つは？　じつは、これが最初のトリックなんですね。４番目のエリアは、どこかの館の内部を通じて出入りができちゃうのだ。まあ、ここまではみんな行けるかな。

問題は、謎の５番目のエリアです。なんとなく４番目のエリアの上のほうに見え隠れしているんだけど、どうやって行ったらいいのかわからない。ケーコは結局マントル使っちゃったんだけど、どっかから行く道があるのを見っけた人はぜひ教えてください。

あれ、ちょっと情けなかったかな？　まあ、いいや。おあとのアドバイスとしましては、やっぱり館の中を探索するときは、マッピングしたほうがいいよ♡　いろいろ複雑につながってたりするからね。ランプもたくさんもっときましょう。商売したい人、カリスマが100ぐらいある人なら、鍵の売買でもうけられますよぉ。たくさんもうけていい装備をそろえてね。最後にとっておきの情報。テンプルに行くときはレベル１じゃなくて、レベル４にあるほうに行くと、ＨＰがうんと上がるよ。

隠し洞くつを発見!!

思わぬところにトリックが隠されてるからご注意！　しっかりチェックね♡



こんなところにあってもわからんぜ！



ゲゲッ、一方通行！　あまりにムゴイ



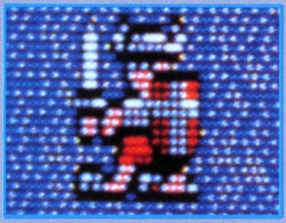
でもこの洞くつでレベル１に戻れました

モンスターガイド

恒例のモンスター・ガイドだよ♡　今度のザナドゥのマニュアルにはモンスターの情報が載ってないから、これはぜったい便利なのだ!!

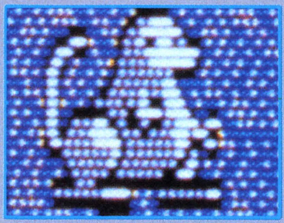
LEVEL1：けっこうプリティなヤツが多いよ

Halfling



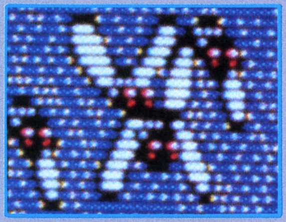
St.90～240(10～20Gold)
背の高さが人間の半分くらいしかないからハーフリングっていうんだ。なかには強くてすごくすばしっこいヤツもいるんだけど、キミだったらダイジョウブ。最初はこいつを倒してお金を手に入れよう。

Were Rat



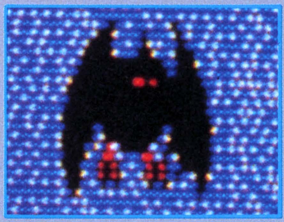
St.？～210(30～50Food)
ネズミが巨大化したモンスター!?　うーん、だけど恐竜みたいに見えるなあ。意外と気が弱いのと、凶暴なのとの差が激しいので注意。わりと一撃が強力なので、うっかり近よると痛い目をみるゾ。

Dragon Fly



St.96～234(10～20Gold)
ドラゴンフライは英語でトンボのことなんだけど、ここではもちろん凶暴なモンスターなのだ。あ、でも飛行型のモンスターのわりには、たいしたことないかな？　怖がらなくても平気だよ。

Stirge



St.120～150
(20Gold／Lamp×3)
コウモリの化け物さん。Batとどうちがうのかっていわれると困っちゃうが、妖魔に飼われていたってあたりで格がちがうんでしょう。一定の進路で飛ぶ習性があるみたい。

ショッピングガイド

『シナリオⅡ』では、どこのショップで何を買うか、つまりショッピングが重要なポイントになるのだ。そこで、どこで何を売っているか、またその値段はほかのショップに比べて安いか高いかをガイドしてみた。

ABC Shop



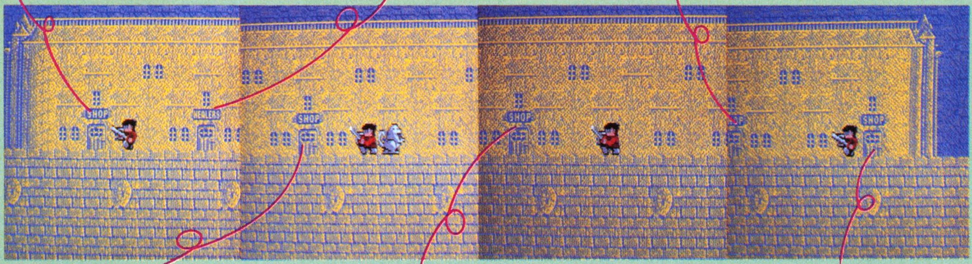
お買得度　$
便利なアイテムがお買得!!　欲しかったあれもこれもが信じられないお値段で手にはいる♡　ＡＢＣショップは全国チェーン店です。

Healer

Steven's Shop



お買得度　$$$
おう、おらっちの店でメシ買ってかねえか？　薬にランプもあるぜ。バケモンの巣くつをうろつくんだったら、ぜひとも必要だぜィ？



Banard's Shop

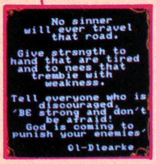


お買得度　$
武器、防具、盾、ひととおりそろいまっせ！　値段かて勉強してまんがな。ここだけの話、ジムんとこよかなんぼか安いでっせ。

Makki's Shop

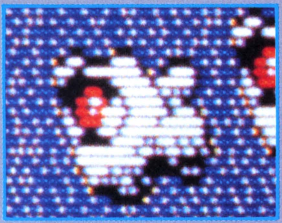


お買得度　$
当店ではお薬、雑貨を取りあつかっております。今月はランプがお安くはいっております。お薬のご用命もぜひ当店へ。



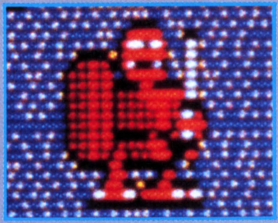
「怖れるな、正しく雄々しく旅立つべし」というようなメッセージなのさ。でも、スペルミスが多いですね。

Bgirl



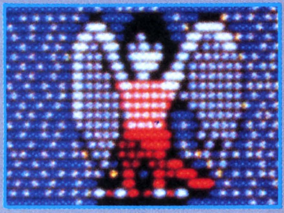
St.90〜150
(30Food／R. Potion)
フワフワの雲に一ツ目がついてるという、なんだかよくわからないけど、プリティなモンスターです。でも生命力が高いうえに、Needle があまり効かないのでやっかい。

Troll



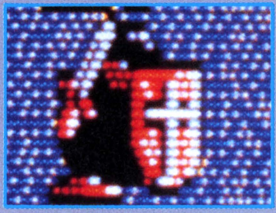
St.200〜250
(20Gold／Lamp×3)
体が大きくって力もちなのがトロールさん。でもじつはマヌケでトロいの。モタモタしてるうちに後ろにまわりこんで攻撃すれば、意外に楽勝かもしれないよ。

Harpy



St.150〜Deluge
(40Gold／Lamp／Key)
これがまたプリティなハーピーちゃんです。でもどんなにカワイく見えても、ハーピーは怖いのだ。なんと Deluge を使うヤツがいるんだから。館の中でよく見かけます。

Orc



St.250〜350
(Lamp／Dagger／S-Sword)
オークが人間と豚の混血で生まれたモンスターだなんて知らなかったよー。んでもってレベル1では最強のモンスターなのだ。もってる宝物もすごい!! 手ごわいぞー。

ザナドゥ HELPBOX

今回のレポートはいかがだったかな。もっといろいろ書きたかったんだけど、誌面の都合なのです。ごめんなさい。マップも「今月はまだダ〜メ」ってファルコムさんにいわれちゃったの。みんなの要望しだいで、いろいろやりたいと思ってるんで、みんなで「ザナドゥのページ増やして」のお手紙を書こう(なーんちゃって!)。

さて、この連載では皆さまからの質問や㊙情報も募集しております。宛先は「コンプティーク編集部・ザナドゥＨＥＬＰＢＯＸ」係。協力者には、なにかお礼をしたいなと思ってます。そうだ、キャラコンのハガキが少ないゾ。こっちもよろしくお願いしまーす。

Jim's Shop

お買得度　$



お客さん、武具のたぐいはいかがですか。うちは品数が多いのが自慢なんです。それに鍵だって極上品を作ってますよ。

Bob's Shield

お買得度　$



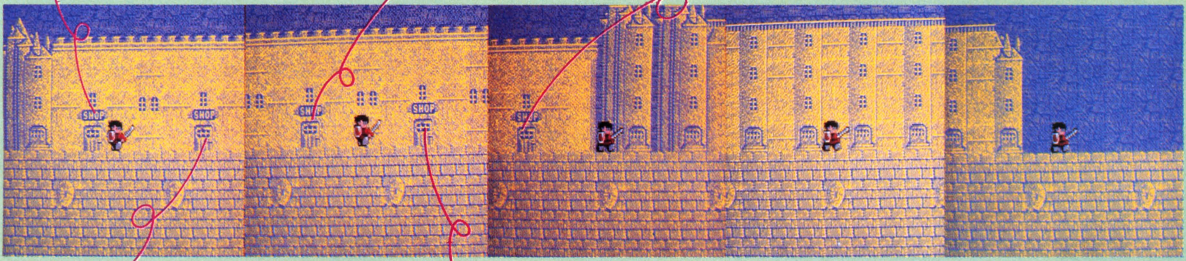
盾の専門店でございます。擬った意匠とすぐれた品質でお客さまに喜ばれております。当店の盾は3カ月間の保証つきですよ。

Nekhbet

お買得度　$



スペシャルクラスの盾が、あなたの身を守ります。盾とヨロイは当店におまかせください。お値段もきっとご満足いただけますよ。



Ele's Food Shop



お買得度　$$

ウチには携帯用の食料がたんとあるよ。腹が減っては戦さはできぬというじゃないか。この先長いんだから、たっぷり買っておゆき。

Falcom



お買得度　$$

フッフッフ、マジックショップ、ファルコムでございます。毎度どうも。特別奉仕として Death の魔法をご用意してあるんですよぉ。

お買得度の見かた
$………お買得
$$………普通
$$$…高い!

How to Win アーケード版



ザ・リターン・オブ・イシター

第4回



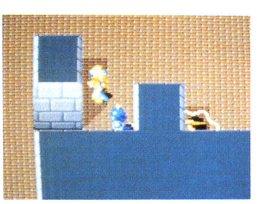
いやー、今年のAMショーはけっこうオモシロクってさ、2日間会場に入りびたっちまって、あやうく原稿がオチルところだった。さあ、やるゼイ!

キミは涙の最終シーンを見たか!?

ウッシャーッ、NWA認定の覆面ゲーマーNo.1、KEIだ。パスワード解析もカンペキに終わり、キャラクターは自由自在になっちまったぜ。

今月は、最後のページで、読者からきた質問やらかんやら紹介しているので楽しみにな。

それでは本題にはいる。年末も近づいてきたことだし『イシター』の最終シーンをゼーンブ見せるぜ。



▲こうしてアキンドを集めろ

まずENTRANT HALLの攻略法だ。この部屋には、赤いカギしか落ちていない。ところがだ、MAIN GATEへ行く扉の色は青。青のカギはいったいどこ？　じつは、この部屋の8人のアキンドナイトを全員倒さないと、青カギは手にはいらないのだ。

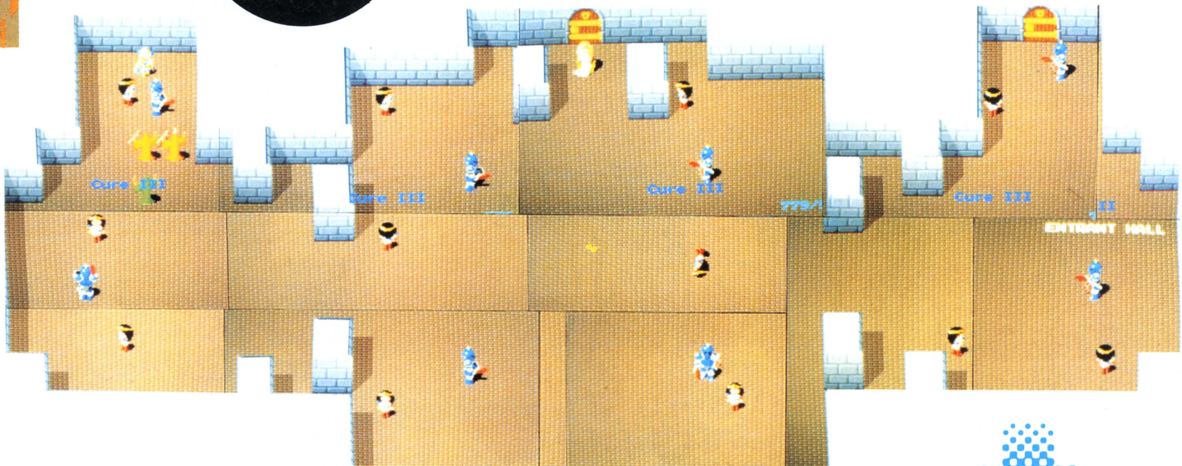
そこで、スタートしたら、ギルのレバーを右に入れ、最初のアキンドナイトにひっかける。そしてす早く呪文を操作し、ソードバリアを張り、ビッグバンに合わせる。ここまで段取りが終わったら、ギルを下げカイを使ってランドアーチン3匹を倒す。デススペル、パニックなどを使用してもよいぞ。続いてプロテクション、またはファイアエキスプロージョンを使い、ハイパーマジシャンをゼ〜ンブやっつける。これで、残るはアキンドどもだけだ。

最後はギルが登場。キュア、ヒールなどに助けられながらアキンドをまとめてぶった切ればOKじゃ。

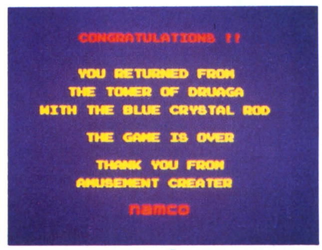


▲うかうかすると、アーチンにぶつかるぜ

No.127 Entrant Hall



上が、ENTRANT HALL のマップ。一部で『サンダーセプター』にそっくりと話題になったりしたもんだ。アキンドナイトの初期配置は写真のとおり、アーチンは、中央上と左右にそれぞれ1匹ずつだ。



▲このときのBGMは『ドルアーガ』の幻のサウンドNo.18だったりして



▲これぞMAIN GATE。カイとギルの長い旅も、いよいよ……



No.128 Main Gate

上の長〜い帯のような写真を、よーく見てくれ。これこそ『ザ・リターン・オブ・イシター』のエンディングメッセージなのだ。アンタは実物をもう拝んだかい？

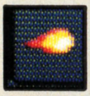
メッセージの前半には、ゲームスタジオのスタッフ名が並んでいる。後半は、キャストとしてモンスター全65種類の名前がズラリ。こんなのを見ながら、モンスターとの戦いを思い出すのも、オツなもんだぜ。中に、ACローパーというのがあるが、これはピンクローパーのこと。

んでもって、自分のカイとギルの名前が出てるのには、ただ感動だぜ。

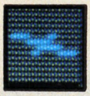
カイのマジックポイント一覧じゃ

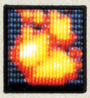
ATTACK

敵が複数いるときには、１ランク下の単体呪文を使うよりは、１ランク上の全体呪文を使うようにしよう。ナイトは、できるだけギルに戦わしたほうがいいが、たくさんいる場合はまとめてキラークラウドだ。

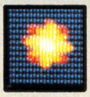

Fire Ball
火　球
M.P.0


Flying Disk
円　盤
M.P.2


Lightning Bolt
電　光
M.P.4

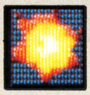

Fire Element
放　火
M.P.8


Press
圧　殺
M.P.16

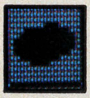

Spark
火　花
M.P.32


Ice Breath
氷　息
M.P.64

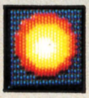

Heat Body
灼　体
M.P.128


Fire Explosion
爆　発
M.P.256


Thunder Bolt
雷　撃
M.P.512


Killer Cloud
殺人霧
M.P.1024


Death Spell
死呪文
M.P.2048


Big Burn
大爆発
M.P.4096

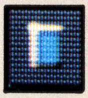
PROTECT

タイミング的に余裕のないとき以外は、プロテクションは、ラージを使わずにノーマルを使ったほうが圧倒的にM.P.が得するぞ。シールドも、ブルーラインよりレッドラインを使ったほうが得だぜい。


Shield
盾
M.P.1

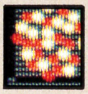

Protection
防　御
M.P.1

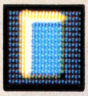

Neutralize Spell Ⅰ
中和Ⅰ
M.P.9


Reflect Spell Ⅰ
反射Ⅰ
M.P.21


Shield Red Line
赤　盾
M.P.39

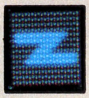

Protection Large
強防御
M.P.63


Neutralize Spell Ⅱ
中和Ⅱ
M.P.142


Reflect Spell Ⅱ
反射Ⅱ
M.P.303

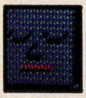

Shield Blue Line
青　盾
M.P. 453

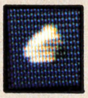

Sword Barrier
剣防御
M.P.1810

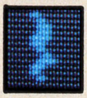

High Speed
快　速
M.P.3674

ASSIST

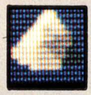
あまり書くことがないのだが、アーチンは攻撃呪文のビッグバンやデススペルで倒すと、カイが退化しちまうんだな。だからまあ、パニックあたりを使って、避けたほうが無難であると、オレは考えている。


Sleep
催　眠
M.P.1

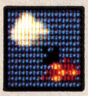

Rock Hold Ⅰ
石化Ⅰ
M.P.11

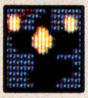

Silence
沈　黙
M.P.21


Smoke Screen
煙　幕
M.P.42


Rock Hold Ⅱ
石化Ⅱ
M.P.194


Panic
恐　慌
M.P.540

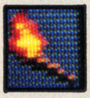

Rock to Mud
泥　化
M.P.1500


Wizard Lock
魔道士封じ
M.P.6000

ギルにヒットポイントがあるように、カイにはマジックポイント（M.P.）というものがある。いまさら説明するのもなんだけど、カイが呪文を使えば、そのぶんM.P.が減ってゆき、0になっちまうと、3種類の呪文以外は使えなくなる。呪文のアイコンは、カイのM.P.が〔その呪文の消費M.P.×2−2〕以下になると消えてしまう（消費M.P.1の呪文は例外）。最初カイのM.P.は6だが、最大61438にでき、パスワードをいじると63486までなるぞ。

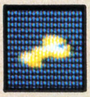
LIGHT

ひとつだけ、ビシッといっておくことがある。ファインド・シークレット・パッセージとディテクト・マジック・ラダーは使わないことだ。これらの呪文を使うと、カイのM.P.が超ド級的に減るからだ。


Identify Monster Ⅰ
敵識別Ⅰ
M.P.1

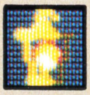

Identify Door
扉識別
M.P.10


Detect Monster
敵認識
M.P.30


Detect Key
鍵識別
M.P.90


Detect Magic
呪文識別
M.P.250


Find Trap Door
ニセ扉識別
M.P.900

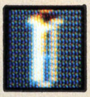

Identify Monster Ⅱ
敵識別Ⅱ
M.P.1200


Find Secret Passage
落とし穴透視
M.P.5000


Detect Magic Ladder
はしご識別
M.P.8000

MEDICAL

下の表を見てもわかるように、ヒールもキュアもⅠを使ったほうが消費M.P.が少なくてすむ。しかし、プレイ中はどちらもⅡを使ったほうが、落ちついてプレイできる。やだっ、というケチな人はⅠでもいいけどな。

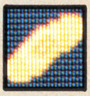

Heal Ⅰ
治療Ⅰ
M.P.2


Cure Ⅰ
救済Ⅰ
M.P.5


Antidote
解　毒
M.P.11


Heal Ⅱ
治療Ⅱ
M.P.23


Cuer Ⅱ
救済Ⅱ
M.P.49


First Aid
救　急
M.P.96


Heal Ⅲ
治療Ⅲ
M.P.192


Cure Ⅲ
救済Ⅲ
M.P.390


Super Antidote
超解毒
M.P.802

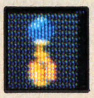

Heal Ⅳ
治療Ⅳ
M.P.1226

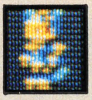

Cure Ⅳ
救済Ⅳ
M.P.1563


Recover
復　活
M.P.3122

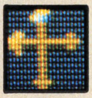
SPECIAL

アンシーン・サーバントより、パニックを使ったほうが効率がいいし、リインカーネーションより、その部屋ごとでキュアを使うほうがいい。なぜかは、下の表を見比べれば一目リョーゼンだんべ。


Blue Crystal Rod
青　晶
M.P.0

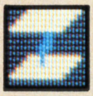

Call Gill
召　呼
M.P.0

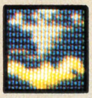

See Status
視　時
M.P.1

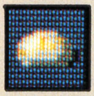

Dispel Magic
魔除け
M.P.27


Write Mark
道　標
M.P.88

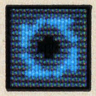

Extrasensery Hearing
超視覚
M.P.162


Duo Dimention
本　復
M.P.428


Unseen Servant
透明奴れい
M.P.1612


Metamorphose
変　身
M.P.2001

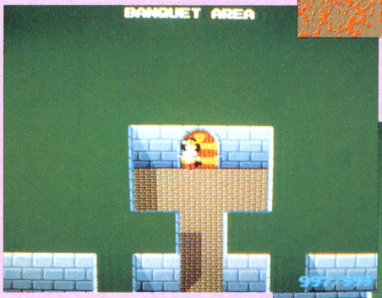

Time Stop
時間停止
M.P.2892

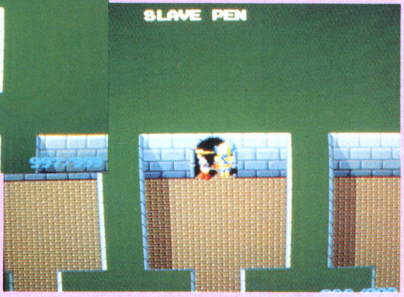

Reincarnation
再　生
M.P.5000

イシター・バグ・



▲アイコン残し／ これはタイミングがとてもムズカしい。挑戦してみてくれ





▲▶ドアのはいりかた／
扉にはいるとき、右のボタンを押せば、いろんなポーズではいっていくぜ



◀無敵・敵キャラ／
これはときどき起きるので、けっこうポピュラーなバグ。ヒートボディで倒せ

このゲーム、めたんこ複雑な構造になっているせいか、バグというか、アレっという現象が多いんだな。オレの知らないものもケッコーあると思うんで、報告してくれよな。

ではまず、HOLY OF HOLIESの扉の裏のカギを拾うと、扉がぶれるぞ。

ところどころにカイやギルがめりこんでしまう壁がある。SECRET CORRIDORなどは、扉にめりこむんだからスゴイ！

扉にはいる前に、右のボタンを押しっぱなしにしておく。と、カイがいろんなポーズで扉へはいる――くだらねえ、マント大向きのネタだ。

扉にはいるときに、右のボタンを押しながら左のボタンを押す。タイミングさえ合えば、ルームパスワードの画面に、呪文のアイコンが残ったままになる。すごくムズカしいけど。

プロテクションを使っているとき、たまに敵キャラが無敵状態になる。これはヒートボディを使えば、だいたいやっつけられる。

画面スクロールのとき、敵やギルが壁にめりこむ。これをうまく使えば、UNDER THE MOATの赤いカギを取れる。このカギで赤い扉にはいると、そこは青い壁に囲まれたTHIRD CELLなのである。

バグを呼びおこす2大呪文のひとつ、タイムストップに関するネタ。スネークにこの呪文がきかないのは不自然だし、ローパーは触手の動きしか止まらない。これは明らかにバグだろう。んでもって極めつけはアーチンだ。こいつにタイムストップをかけると、画面上では動いているんだが、その実体は元の場所で止まっている。だから、見えなくてもそこを通ろうとすると死ぬ。こりゃないよな。

さて、もうひとつのバグ呪文、デュオディメンションだ。何がスゴイって、ロケテストバージョンでこいつを使うと、必ずリセットがかかっちゃうんだからスゴイ。さすがに、いまのバージョンにこのバグはないけど。

DEAD ENDで遠藤さんが起きあがったときに、デュオをかけるとおもしろいことになるぞ。

最終面でデュオを使うと、カギを取ったことになり、そのままMAIN GATEに出られる。

では、役に立つバグをひとつ。落とし穴、ハシゴ、デッドエンドなどを、タイムストップ、ビッグバン、サンダーボルトなどをかけながら使うと、次の面まで、その呪文の効果が持続する。これをWATER DUCTで利用すると、最終面がラクになる。ただし、アーチン・ウィスプは見えないから注意しろ。

MAIN GATEへの扉にはいりながら、カイかギルが死ぬと、イシターが画面に登場して、しばらくついてしまう。デモにも出てくる――だからどうした、とイチャモンつけるヤツがいたら、オレはそいつの写真を毎晩ハリでチクチクしてやるのだ、ワッハッハ。

HOLY OF HOLIESの宝を取って、カイのマジックポイントを800にする。そのあと、ビッグバン、デススペルなどの退化呪文を使うと、カイのパスワ

ガイド

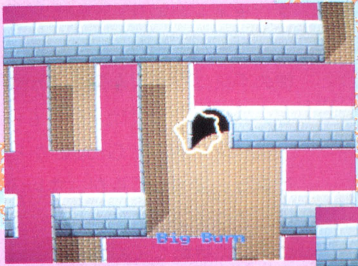
▼壁のめりこみ／
スクロールを利用すれば、やがてギルに赤いカギを拾わせることができる







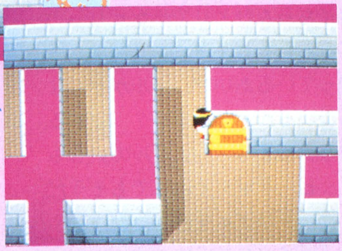
▲サウンド・データミス／
写真を見ても、わかるわけないけど、上のふたつの部屋のサウンドが入れ替っているんだゾ



▼いつわりのアーチン／
アーチンにタイムストップをかけると、こんなになっちゃうけど、実体は元の位置にいるからな



▲▶めりこみカイちゃん／めりこむ部屋は数あれど、扉にめりこむのは、SECRET CORRIDOR くらいだ



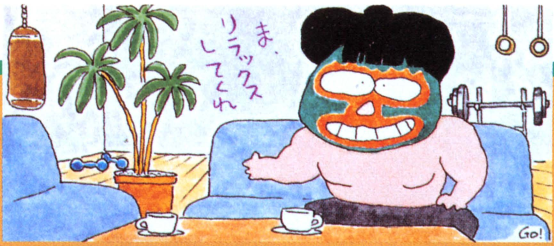
▼永久タイムストップ／
これがタイムストップ残しだ。とくにマジシャンは笑える。見えないアーチンに注意！



ードは、じつは……これは自分で試してみてくれ。

　ということで、スペースがなくなっちまった。まだまだネタはあるので、来月号でパート２なんかやってみようと思っている。楽しみに待っていてくれたまえよな！

KEIの部屋



連載開始以来、『イシター』に関するいろんなハガキや手紙がドシャメシャきた。オレはうれしくなって、発作的にこういう読者とオレの談話室みたいなコーナーを作ったぜ。

☆ゲームスタートで、カイがクリスタルロットを抜くとき、ギルのレバーを高速でまわし続けると、そのあとギルがその場で高速回転する。

（富山県　荒城昌弘）

Ⓚいきなり、くだらねえネタ……。といいつつやってみるオレってカワイイと思う。

☆『イシター』の主役はカイちゃんだ、などと思いこんでいるヤツが多いようだが、そんなヤツラにいっておく。キサマラ！　いったいギルをなんだと思っていやがるんだ!!　ヒートボディの道具としか思ってないだろ！　それになんでもかんでもプロテクション張って、カイちゃんひとりで歩かせりゃいいってもんじゃねえぞ。キサマは、カイが戦っているあいだ、ギルがどんな気もちでいるか、わかるか？　愛する人を守ることすらできぬギルの気もちがよぉ。ヒートボディにしてもそうだ。オレはヒートボディを使うたびに、ふたりの「カイ、あの呪文をオレにかけるんだ」「でも、そんなことしたらギルの体が……」「いいから早く。もたもたしてると殺されるぞ」「ギル……」って会話が聞こえるようで胸が痛む。だから、オレはめったにこの呪文は使わない。ふたりの愛と勇気の力で塔を脱出してこそ『イシター』の意義があるんだ！　『ザ・リターン・オブ・イシター』の主役はギルとカイだ、わかったか!!

（千葉県　植草将長）

Ⓚう～ん、力がこもった意見だ。しかし、ここまで感情移入できるっていうのはすごい、本物だぜ。

☆記事の中でナイトの「アカインドナイト」を「アキンドナイト」と書いているではないか。これはＮＧだ！

（福岡県　山口良雄）

Ⓚ山口くんは Akind Knight を英語読みしているが、Akind はローマ字読みで「アキンド」と読むのが正解。これはプログラマーの内藤さんのアダナなのだ。で、アキンドナイト＝商人（アキンド）内藤というシャレなんだよ。

さて次は、いろんな情報をレポート用紙にまとめてくれた（東京都　山田健治）クン。全部紹介できないので、内容だけ書くと、

1．カイとギルの育てかたの例
2．ナイト対策
3．ローパー対策

彼の手紙はなかなか熱心、かつ手きびしいので、心して読ましてもらったが、３コインで NEW GAME からクリアできると自慢してるが、オレの友だちは、２コインで成功したぜ。今度は１コインに挑戦してくれ。

続いて（秋田県　福岡拓）クンはパスワードの法則性を調べてくれた。なかなかいいセンいってるな。ギルのパスワードは、カイとちがい４文字の位置関係の相互交換がないので、いろいろデータを取ると、わりとカンタンにわかるんだよね。

最後に、とんでもねえヤツを紹介しておく。連載が始まって以来、毎月１、２通手紙が届く。中には『イシター』の情報を裏表にギッシリ書いたレポート用紙が、多いときで５～６枚はいっているのだ。差出し人はトク名希望の緑一色というヤツだ。現時点で手紙の数は５通になった。この努力はもうカンドーもんで、アンタに努力賞を贈ろう。このコーナーに載った全員にも、何かプレゼントするからな。では。



▲緑一色の手紙の一部。ご苦労さん！

パスワードが載ってる本だ

Ⓠどうか、最強パスワードを教えてください。

という、ヌケヌケとした質問が、あいかわらずくる。しかたがないんで１冊の本を紹介しよう。毎度おなじみ山下章選手が主宰するゲーム同人誌「ハイテック」第２号。この中に、H.P. 999のギルを作るパスワード・コンストラクション表が載っておるぞ。こうゆうことはオキテ破りだが、ま、同人誌だからな。

☆ハイテック入手方法

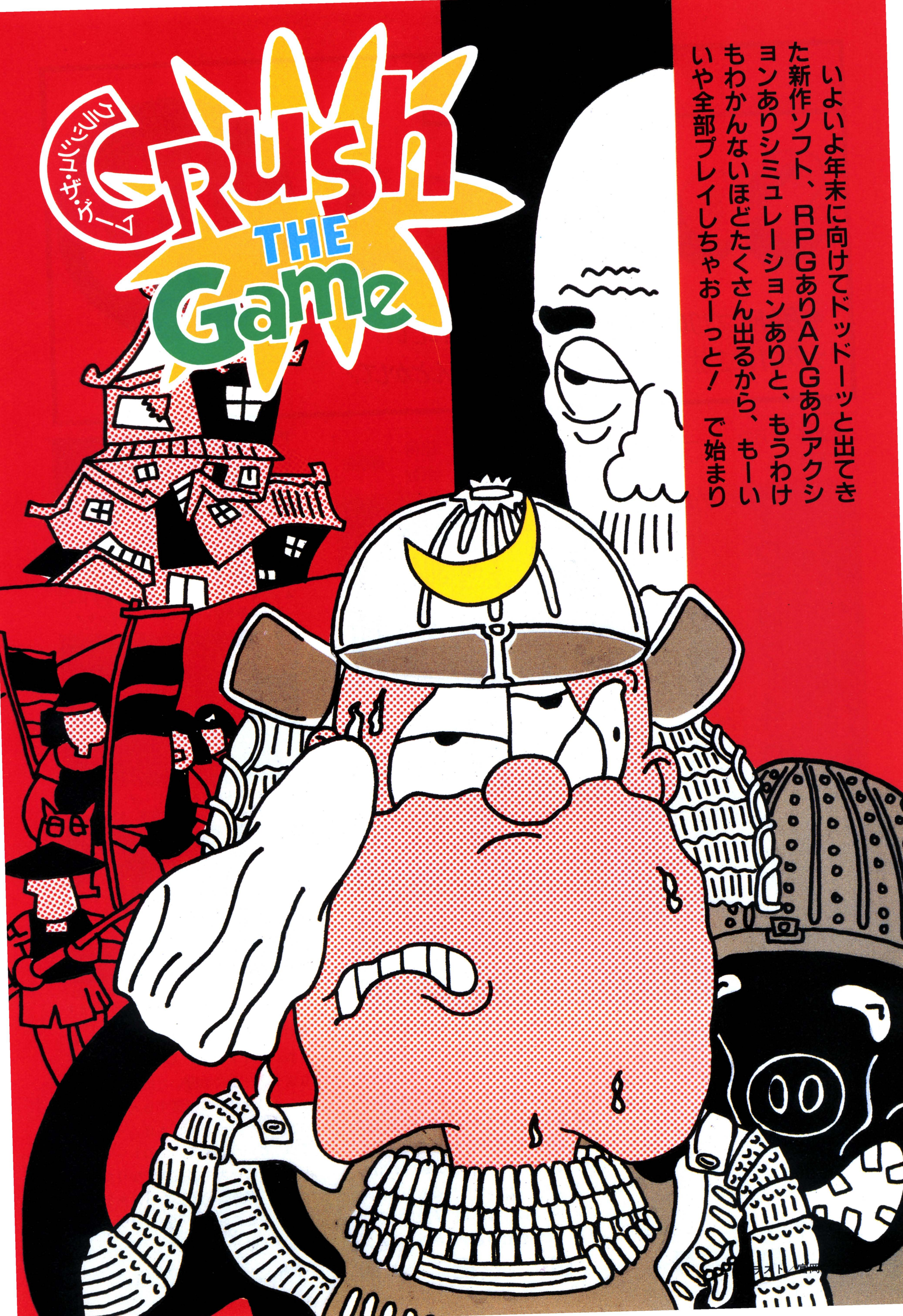
無記名の500円の郵便為替と、自分の住所・氏名を書いた６×10㎝の紙を同封のうえ、下のあて先へ。

〒146 東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号　ハイテック編集部②係



イラスト／中野豪

クラッシュ・ザ・ゲーム
Crush THE Game



いよいよ年末に向けてドッドーッと出てきた新作ソフト、RPGありAVGありアクションありシミュレーションありと、もうわけもわかんないほどたくさん出るから、もーいいや全部プレイしちゃおーっと！　で始まり

今月のREADER'S Soft Top 10

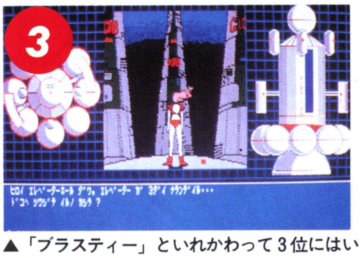
今月もトップ10に変化が見られない。それというのも1位2位がかわらないからだ。なんとかして!

⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名(メーカー)	種類	総得票数	得票数
㊀1位	1	ザナドゥ (日本ファルコム)	ロールプレイング	4825	394
㊀2位	2	ハイドライドII (T&Eソフト)	ロールプレイング	3042	198
⬆3位	9	アルファ (スクウェア)	アドベンチャー	622	147
⬆4位	7	覇邪の封印 (工画堂スタジオ)	ロールプレイング	546	106
⬇5位	4	ウイングマン2 (エニックス)	アドベンチャー	901	93
⬇6位	3	ブラスティー (スクウェア)	ロールプレイング	994	86
⬇7位	5	グラディウス (コナミ)	アクション	978	84
⬆8位	20	北斗の拳 (エニックス)	アドベンチャー	399	77
⬆9位	16	ドラゴンクエスト (エニックス)	ロールプレイング	668	72
⬆10位	14	三国志 (光栄)	ウォー・シミュレーション	504	66


▲シナリオIIの売上げも絶好調の「ザナドゥ」このまま年を越しそうな勢い。マイッタ!



▲得票にかげりが見えてきた「ハイドライドII」とうとう1位にはなれない模様。次作に期待!


▲「ブラスティー」といれかわって3位にはいった「アルファ」。スクウェアもがんばってます

Crush The Game では以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
PC8001シリーズ(PC8001/mkII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV)
X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

今月もやっぱり1位2位は変化なし。こりゃぁいいかげんあきるぜ。まあーしかたがないんだろうけど。で、注目されるのが3位争い。3位以下はドングリの背くらべで、そんな中で今月3位に入ったのが「アルファ」。先月9位まで1度落ちたのに、ねばり腰で復活だ。地道なファンがついているみたい。ロングセラーになるかも。4位には予想通り「覇邪の封印」があがってきた。来月はトップ3入り間違いなしでしょうね。早くトップが入れかわらないかなぁー。そこでお願いだけど、「ザナドゥシナリオII」に投票する人は、かならず「ザナドゥシナリオII」って書いてね。ということで、このトップ10はみなさんのハガキの投票でなりたっています。編集後記のところにあるハガキに、キミの好きなゲームソフトを3つ書いて送ってください。

 アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のスポットライト

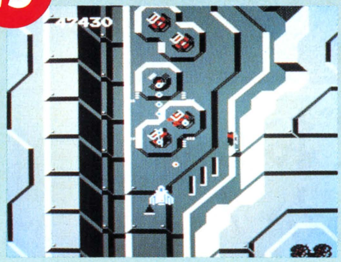
Crush THE Game

10 三国志



今月10位にじわーっという感じであがってきたのがこの「三国志」だ。発売が今年の2月頃だったから、半年以上かけてのトップ10入りだ。なんとも言えない根強い人気があるんだろうね。ソフトの値段はほかのものと比べると少し高いんだけれど、1度クリアしても何度でも楽しめるというのが、人気の秘密なんだろう。1度思いきり、How To Win したいんだけど、これ、すっごく時間がかかるみたいなんだ。誰か自信のある人は、原稿を送ってください。ひょっとすると採用されるかもしれませんよ。

15 スーパーゼビウス



やったぜ！「スーパーゼビウス」が15位にあがってきた。このゲーム、「ゼビウス」が好きだった人にとっては、やっぱしたまらないんだよ。発売前からすご一く期待してしまった。で、できはどうかというと…。最近のシューティングゲームって、どうも謎ばっかり多くて、シューティングゲームとして楽しめないんだよね。この「スーパーゼビウス」も同じ。秘密を解いて先の面までいかないと、シューティングゲームとしてはおもしろくない。で、ついつい「ゼビウス」のカセットを手に取ってしまう、今日この頃なのでした。

22 信長の野望



22位に入ったのは「信長の野望」。全国版の方じゃない。全国版の方は今月紹介したばっかりだもんね。でもこの2つのゲーム、基本的なコンセプトはかわらない。だから好きな人は両方とも好きになるに違いない。ということは、数年前(確か'82年だと思う)に発売された「信長の野望」が、いまだにロングセラーを続けてることを考えると、全国版が大ヒットするのは間違いないだろう。ひょっとするとシミュレーションゲーム初のトップ10の第1位になるかもしれない。それにしても光栄のシミュレーションゲームはすごい。

今月のヒットパレード

ファミコンは高橋名人が独走中！
パソコンはHソフトに根強い人気!!

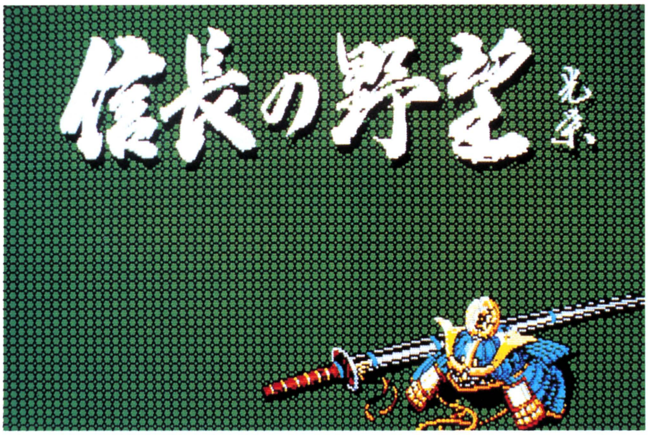
ファミコン篇

	キデイランド(原宿店)	博品館(銀座)
1	高橋名人の冒険島	高橋名人の冒険島
2	スーパーゼヴウス	悪魔城ドラキュラ
3	がんばれ！ゴエモンからくり道中	機動戦士Ζガンダム
4	機動戦士Ζガンダム	スーパーゼビウス
5	ワルキューレの冒険	北斗の拳
6	キングスナイト	スーパーマリオ
7	メトロイド	がんばれ！ゴエモンからくり道中
8	スーパーマリオ	キングスナイト
9	北斗の拳	メトロイド
10	子猫物語	戦場の狼

パソコン篇

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)
1	現代大戦略	覇邪の封印
2	覇邪の封印	リ・バース
3	夢幻の心臓II	エリカ
4	グラディウス	ファイブスイートドリーム
5	ブラスティー	ザナドゥ
6	地球戦士ライーザ	ブラスティー
7	三国志	三国志
8	ハイドライドII	魔法使いウィズ
9	ザナドゥ	天使たちの午後
10	ザナック	ウイバーン

協力店 キデイランド(原宿店)/西武百貨店(池袋店・コンピュータフォーラム)/ヤマギワソフトショップ(秋葉原)/博品館(銀座)(9月発売分)
T＝カセットテープ　D＝ディスケット(数字はインチ数)　R＝ロム・カートリッジ



織田信長　徳川家康　武田信玄



全国版は文字どおり全国制覇をするか！

信長の野望
全国版
PC8801mkII SRシリーズ　5D　9800円
光栄　☎044―61―6861

最近はロールプレイングゲームが大はやりで、どのソフトハウスも総力をあげてロールプレイングゲームを開発している。しかし、それに対して、地味ではあるがシミュレーションゲームも静かなブームになっている。シミュレーションゲームの良い点は、RPGとは異なり、1度ゲームを終えても、もう1度違う状況でゲームをプレイしなおすことができ、何度でも1つのゲームを楽しめることだ。

そして、シミュレーションゲームにかなり重点をおいているソフトハウスも中にはある。それが、光栄だ。

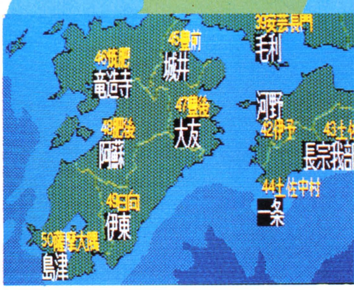
現在の光栄のシミュレーションゲームの代表作は「三国志」と「蒼き狼と白き牝鹿」だが、かつて光栄の代表的シミュレーションゲームと言えば「信長の野望」だった。こう言うと、古いゲームのようだが、「信長の野望」は決して過去のゲームではなく、現在でも十分に通用するものだ。このゲームは、大ヒットし、多くの機種に移植されている。シミュレーションゲームのファンで、その名を知らぬ者はいないだろう。その「信長の野望」がパワーアップされ「信長の野望　全国版」となって帰ってきたのだ。

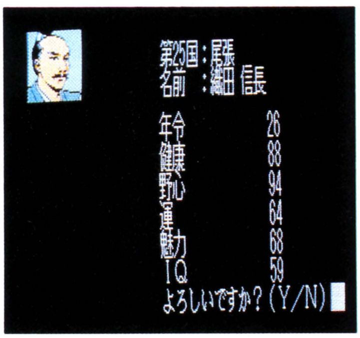
このニューバージョンは、当然ながら以前のゲームに比べていくつかの点で強化されている。「信長の野望」では、ゲーム舞台が15ヵ国だったのに対し、このゲームでは、全国版の名のとおりゲームの舞台は日本全国に広がり17ヵ国、50ヵ国の2通りでプレイすることができる。ゲーム開始時に17ヵ国と50ヵ国のどちらでプレイするかを選ぶことができるのだが、このゲームの本領は、もちろん、50ヵ国のプレイだ。

以前の「信長の野望」では、プレイヤー1人あるいは2人でしかプレイできなく、プレイできる大名も、1人プレイの時は織田信長、2人プレイの時は、どちらかが武田信玄で、名前を変えることはできなかった。それが、この全国版では8人までのプレイヤーでプレイすることができるようになり、自分の好きな国の大名でゲームをすることができるようになった。しかも、大名の名前を自分の好きかってに変えることができるのだ。大名に自分の名前をつけてプレイすることもできるため、ロールプレイングゲームのように感情移入もできる。

シミュレーションゲームはコマンドが複雑で覚えにくいのがつねだが、このゲームは、コマンドがわからない時は





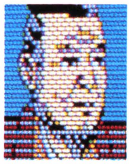


▲ゲーム開始時にキャラクターの能力を決定する。いい数値がでるまで何度でも繰り返そう

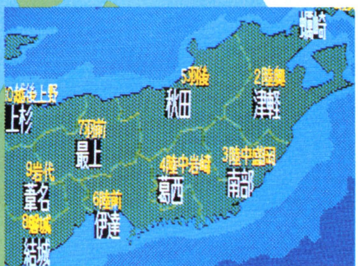

上杉謙信


今川義元


北条氏政

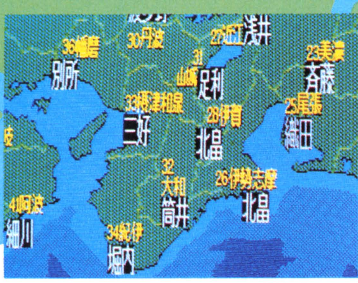

毛利元就


伊達輝宗









リターンキーを押せばコマンド表が出てくる。前作から引き継がれたこの親切設計は、非常にありがたいものだ。また、コマンドによっては、アニメーション効果を見ることができる。兵士の訓練をコマンド選択すれば、兵士が剣を振っているところ、そして、年貢を値上げすれば民衆の泣くアニメーション効果を見ることができる。このアニメーション効果はゲームを十分に盛り上げる、効果的なものだ。

敵国との戦闘はおなじみのヘックスでの戦闘モードとなる。この戦闘モードでは、敵国の大名の顔も表示される。バトルフィールドは、実際の地理にもとづいた地理設定がされるため、地理的に有利なところに城をかまえている国を攻め落とすのは非常に難しい。そんな国と合戦するのは、よほど、戦力をつけてからにしたほうがいいだろう。

１プレイを終えるのに時間のかかるシミュレーションゲームだけに、当然、途中経過をセーブする機能があるが、１ゲームを終えるのにかかる時間は、「三国志」などにくらべると、そう長くはない。

さて、このゲームは、前作と比較してかなり手ごわい、敵国が50ヵ国になったこともあるが、コンピュータの思考ルーチンもかなり強化されている。ゲーム開始時に強さを５段階選ぶことができるが、レベル１でもなかなか手ごわい。オールマシン語でプログラミングされているということで、処理速度もかなり速い。50ヵ国モードでは、１人でプレイした場合、１ターン中に残りの49ヵ国の行動を待たなければならないのだが、これが、かなり速く、イラつくほど待たされることはない。

このゲームは、本格的シミュレーションゲームではあるが、同社の「三国志」などに比べると気軽にプレイでき、マニアにかぎらず、誰にでも楽しめるゲームにしあがっている。

また、ゲームバランスも、発売前に何回もテストプレイがなされ、十分納得できるしあがりになっている。

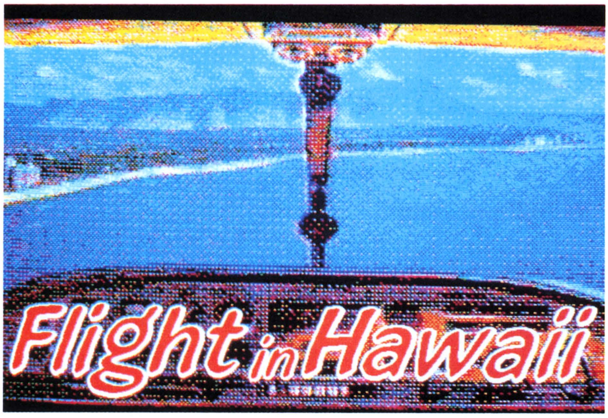
発売は、とりあえずＰＣ88ＳＲ以上からだが、続々と他機種に移植されるのは間違いないだろう。今のうちに要チェックしておこう。

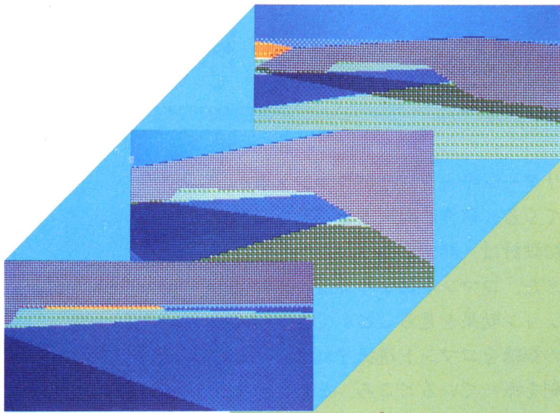

▲グラフィック、処理速度ともにオリジナルよりかなりアップしている


▲戦闘モードはオリジナルと同じくスタンダードなヘックス方式を採用している


▲戦闘に負けたりしてゲームオーバーになると、織田信長の有名な言葉が見られる

諸君、ハワイでトラトラトラだ！





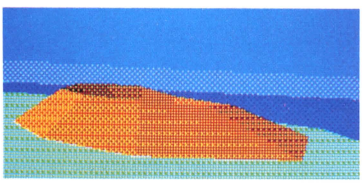
フライト イン ハワイ

PC9801シリーズ 5D 7800円
キャリーラボ ☎096-363-0211

キミも知っているとおり、スチュワーデスと友だちになりたいんだったらパイロットになるのが一番だ。聞いた話によると、ジャンボとかＤＣ—10とかの最新型のジェット旅客機には「オートドライブ」というのがついてて、パイロットはただ座ってるだけで良いらしいし、スチュワーデスは

「Cofee 、tea 、or me?」

ってな調子で腰を振り振りお茶を持ってくるんだからこたえられない（ところで上の英語は「コーヒー？ 紅茶？それともアタシがお望みかしら？」ぐらいの意味になる。勉強しろよ！）。



で、機長は抑えた声で言うわけだ。

「キミィ、このフライトが終ったらダイヤモンドヘッドにある私のコテージに遊びに来ないか」

「きゃあ、機長サン、アタシうれしい！」

「ホラホラそんなにくっつくと操縦ができないじゃないか」

「だって、ミキうれしかったんだもん」

実際の話、パイロットっていうのは一度やったらやめられないぜ。

さて、この「フライト イン ハワイ」にはスチュワーデスはいない。なんたって飛行機がＦＡ—200エアロスバルっている４人乗りの小型機だからね。

まずコックピットをのぞいてみよう。メーター類は本格的だ。速度計、高度計、水平儀、傾斜計、昇降計、エンジン回転計、燃料計、それに方向計があって、このほかに操縦のときに動かすエルロン、フラップ、エレベータ、ラダー、スロットルの各位置指示計とギヤ（車輪）、失速、温度についての警告ランプがついている。どうだい、混乱せずに操縦する自信はあるか。えっ？これだけの操作をしながらスチュワーデスを口説くような余裕がキミにあるかい？ そう、ないだろ。だからキャリーラボもあえてスチュワーデスはつけなかったってワケなんだ。

操縦はマウスでもできるんだけど、仮にキーボードでやった場合、なななんと21個のキーを使うんだ。しかもそうやってフラップとかラダーを微妙に動かしながら、方向、位置、高度、燃料なんかを常に確認していなけりゃならない。とにかく飛行機の運転（あっ、操縦か）っていうのは運動神経も必要だけど、とにかく冷静な判断力と豊富な経験が絶対に必要なんだ。しかもこの「フライト イン ハワイ」では、離着陸の時に車輪の出し入れまでしなきゃならない。ホント大混乱でスチュワーデスどころの騒ぎじゃないぜ。

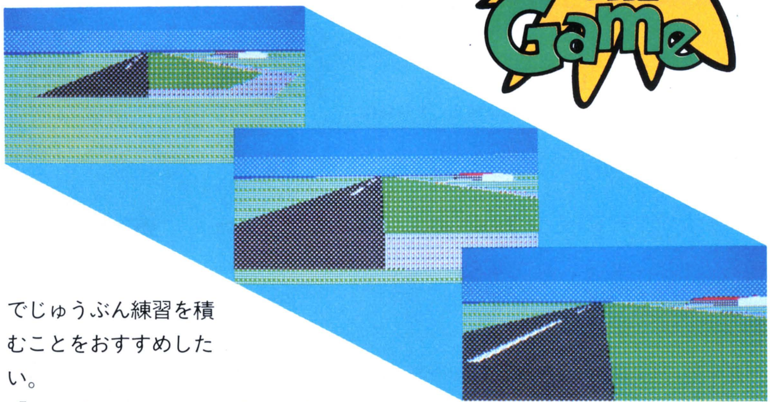
コックピットをチョット拝見！



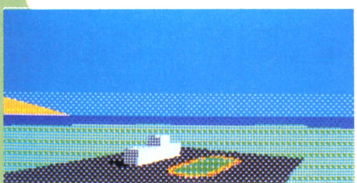
① **メイン画面**
飛行機の窓から見た景色だ
② **速度計**
ノット単位っているのがシブイ
③ **エルロン**
施回用補助翼の位置だ
④ **ラダー**
尾翼にある方向舵の位置表示
⑤ **スロットル**
出力表示
⑥ **フラップ**
位置表示
⑦ **エレベータ**
昇降翼位置表示
⑧ **高度計**
マイル単位になっている
⑨ **ギア**
車輪表示
⑩ **ジャイロスコープ**
水平儀
⑪ **昇降計**
⑫ **エンジン回転計**
⑫ **燃料計**
⑭ **方向計**
コンパス



HELPキーを押すと上空からみたマップが画面表示される。位置確認に便利だ



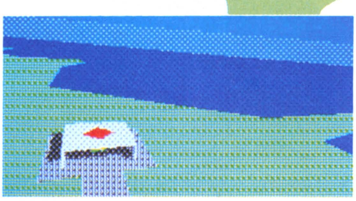
おじけづいたキミのために朗報がある。キミみたいに不器用で物覚えの悪い少年のために「フライト イン ハワイ」はていねいなマニュアルを用意しているんだ。これをじっくり読めば空を飛ぶってことがどんなことなのか分かってくる。さらにアタマが悪くて字を読むのがキライな少年のためには「デモンストレーションモード」と「ス



ーパーイージーモード」がある。

「デモンストレーションモード」では、熟練パイロット（片桐という名前らしい）の操縦を画面で見ることができる。このK機長の操縦ははっきり言ってすごい。橋の下をくぐったりホテルのビルをかすめたり、ダイヤモンドヘッドの上を旋回したりというわけで、ちょっとした遊覧飛行気分だ。

次に「スーパーイージーモード」に進む。この「スーパーイージーモード」というのは、要するに「うふふふ。いいのよ。坊やは初めてなんだから、ちょっとヘタでも許してあげるワ。ほら、いらっしゃい。おネエさんが教えてあげるから」といった気分のモードなのである。このモードだとホントだったら絶対失速するようなヘコい事をしてもなんとか飛んでくれるし、空中でキリモミをしても、ゴチャゴチャやっているうちになんとなく立ち直ってしまうのである。読者諸君にはこのモードでじゅうぶん練習を積むことをおすすめしたい。



「スーパーイージーモード」で血の出るようなトレーニングを積んだら、いよいよ一人前のパイロットとして「ノーマルモード」に挑戦だ。さすがにこいつは一筋縄ではいかない。ちょっとラダーを動かしただけで機体はダッチロールしてなぜか雄鷹山方面にヒョロヒョロ向かって行ってしまうのである。

「機長！　前方に山が迫っています」

「どどどどどうしたらいいんだっ」

「機長！」

「うわぁぁ——」

「グワァシュアアアーーン」

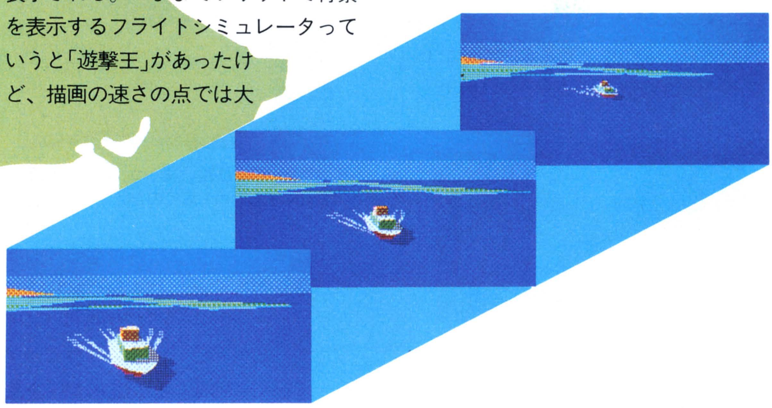
ってわけで、離陸して普通に飛んで着陸できるようになるだけでも相当にタイヘンなのである。ましてあのK機長がやっていた橋くぐりなんてとてもじゃないけどできそうもない。

さて、結論にはいろう。このソフトの特徴は何といってもグラフィックがカッコいいこと。実際のオアフ島の地形や観光名所がバッチリデータとして入っていて、それが高速描画で画面に表示される。いままでソリッドで背景を表示するフライトシミュレータっていうと「遊撃王」があったけど、描画の速さの点では大体互角といったところ。

絵のおもしろさの点ではこっちの方が上。海辺を走る船に近づくこともできるし、山の斜面すれすれに低空飛行することもできる。実際のデータがはいっているっていうのが何よりもいい。絵のリアルさも文句ナシ。ドットの細かさ、遠近感、海岸線のフォルム、どれをとっても一級品だ。

欠点をあげれば、操縦の時ちょっとしたキー操作で機体が急激に動き過ぎること。着陸の時なんか、こっちは微調整のつもりなのに見事に滑走路に突っ込んでくれたりする。逆噴射ボタンもないし、怒りの持って行き場がない。ホントにやりきれない。

まあ、でも全体的には良くできている。飛行（非行じゃないぜ）好きには絶対オススメのゲームだ。欲を言えばマブいスチュワーデスと、それからアドバイザーとして青木日出男が欲しかったけどさ。





山下　章のちょっとナンパに遊戯随筆(ゲームエッセイ)

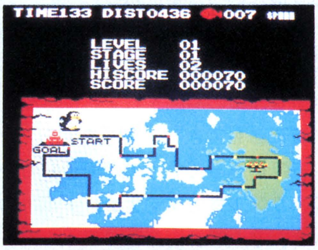
夢大陸を横断してキミも彼女との愛をはぐくもう！

夢大陸アドベンチャー

MSX　R　4980円

コナミ　☎03—262—9110

基本的に私はシューティング系のゲームが好きである。確かにＡＶＧやＲ



これが今回の冒険の舞台である夢大陸のマップ。24ステージは広いぜっ！

ＰＧも好きではあるが、「一番好きなタイプのゲームは？」と聞かれたら、迷わず大きな声で「シューティング!!」と答えてしまうにちがいない。



ときどき出現するハートを取ってパワーアップ！　無敵にもなれるゾ!!

また、基本的に私はコナミというソフトメーカーが好きである。古くは「ピンポン」「ロードファイター」に魅せら



ステージ１のゴールに到着。ペンギンズメモリーのノリなんだな、これが



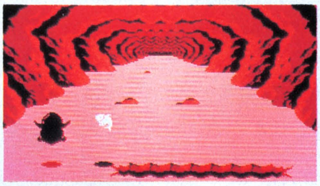
ハートが青色の時に取ると、筋斗雲(キントンウン)に乗れる！　ただし一定時間だけだヨ

れ、最近では「グラディウス」でシューティングゲームの美しさというものを思う存分堪能(たんのう)させてもらった。パソコン、ファミコン、ビデオゲームのどの分野でも、コナミは常に新しい物を創造していくリーダー的な存在になってきたと言ってもいいと思う。



ある条件を満たすと、リンゴの隠れキャラが出現！　このほかにもモアイや…

さらに、基本的に私は紙尾明美さん（コナミのキレイな広報のお姉さん）が好きである。いや、実を言うと、明美さんにはまだ１度もお会いしたことがないのだが、いろいろと噂を聞いて



ステージ２は長い洞くつ。とにかく魚をたくさん集めておくのだ！

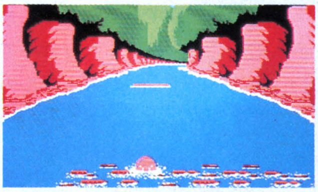
いくうちに何となく好きになってしまった。これこそひと目ボレならぬ、ひと耳ボレ。ウ〜ン、泣かせるぜっ！

さて、これだけ「好き」な要素がそろっていて、何故(なにゆえ)に私がこのソフトを悪く言おうや。「や」は反語の係助詞。このあとに「いや、私がこのソフトを悪く言うはずがない」という意味が続



こいつが宿敵フリーザウルス。クイに乗っかり氷を割って、水中に落とせ！

くことを暗にしめしている。（こんなところで古文の勉強ができちゃうなんて、コノ〜幸せ者！）この「夢大陸アドベンチャー」は、またまたコナミがはなつ超スグレモノ・アクションゲームな



シーン４は川の面。無敵になっていれば、大木だってコワくない!!

のだ!!

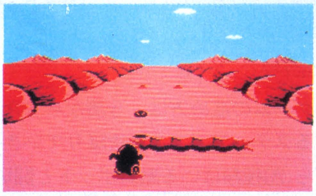
まあ画面をパッと見て、かつての名作「けっきょく南極大冒険」の続編なんだなあってのは、すぐにわかってもらえると思う。ところがゲームの内容



㊙のボーナスステージに突入！　魚が取りほうだいだぜ！

は、月とスッポン、天国と地獄、はたまた新田恵利と新田恵美（こりゃあんまり適切じゃなかったかな？）と言っ

Crush THE Game



シーン６になると敵が登場。さわるだけで１人減ってしまうので注意‼

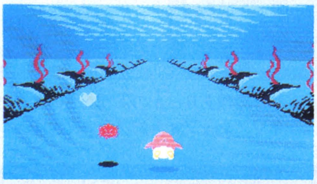
ていいくらい見事にバージョンアップされているのだ。

このゲーム目的は、不治の伝染病にかかって眠りつづけているペンギン王国の王女を救うため、幻の夢大陸のはずれにある黄金のリンゴを取りに行くというＡＶＧっぽいもの。全24ステー



ゲームの鍵をにぎる物々交換のシーン。魚とアイテムとを交換せよ！

ジあって、数々の障害や３ステージごとに出てくる宿敵“フリーザウルス”を乗りこえ、王女の笑顔を思い浮かべながら、ひたすら前進していくペンギンくん――ウ～ン、男のロマンを感じさ



シーン５の舞台は海中。スペースを押せば、上下にも自由に動けるんだ

せるじゃないかっ！　ただ南極をグルリと１周するだけの前作とちがって、ゲームにハッキリと目的意識を持たせたことがそのまま成功につながったと言える。

とにもかくにも、このゲームは絶対にキャラクターがカワイイ‼　各ステージをクリアしたときに、ペンギンく



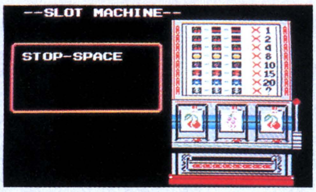
ある条件を満たしてフリーザウルスを倒すと、子ペンギンが祝福してくれるゾ

んがハアハア息を切らしながら王女の顔を思い浮かべ、ガッツポーズ（？）を取るシーンはモウ最高！　こんなのを女の子に見せてあげたら、さぞかしキャピキャピと喜ぶことだろうなあ。



海面を泳いでいくシーン８。水中に潜んでいる敵に気をつけろ‼

そうか、このゲームはきっと女の子と一緒に楽しむためにあるにちがいない。「ねえ、ウチにおもしろいゲームがあるんだけど遊びにこない？」と誘っておいて、ウチで彼女にプレイさせち



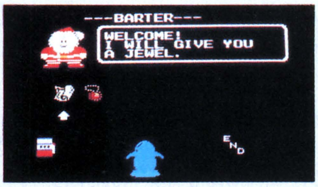
物々交換のシーンには、スロットマシンもある。キミは魚を増やせるかな？

ゃう。「ア～ン、ねえねえ、こういうときどうすればいいの？」とそのうち彼女が聞いてくるだろうから、そしたら彼



ようやくリンゴの木に到着。しかし、これでやっと半分の道のりなのだっ‼

女の手に自分の手を重ねて、イロイロとコーチしちゃう。さらに大胆に彼女の肩に腕を回してジョイスティックを持つなんてのもいい。そしてとどめは、サッと取りい出したる「コナミのゲームを10倍たのしむカートリッジ」。コレを使って感動のエンディングをむかえ



ここはタダでアイテムをくれるという秘密の店。さて、いったいどこに？

たときには、きっと彼女の目もうるみ、静かに私の胸元へと――ん～、やめられまへんなあっ！

コナミさん、こんなに実用的なソフトを作ってくれてどうもありがとう。

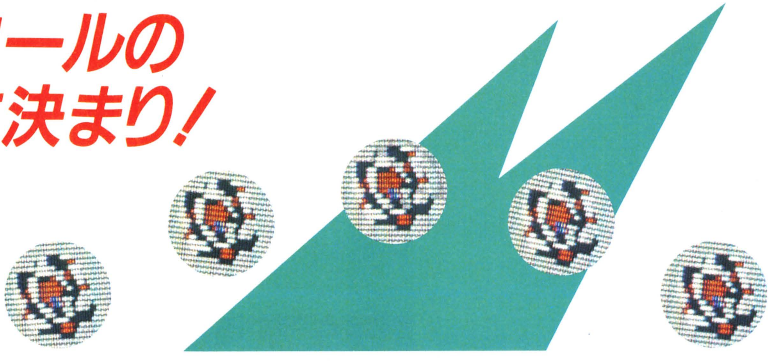


ゲゲッ、雲が雷を落としてくるし、割れ目からは火の玉が！　これはキツイ‼

そして明美さん、今度お暇だったら、２人で「夢大陸アドベンチャー」をゆっくりと楽しみましょうね♡　お返事お待ちしてます。

（文／山下　章：本誌ゲーム評論家）

360°究極スクロールのゲームはこれに決まり！



ライレーン

PC8801シリーズ　5D
FM7シリーズ　5D　3.5D　7800円
BPS　☎045-431-4529

その名は「ＬＹＲＡＮＥ」。これはこんどＢＰＳから発売になるシューティングゲームだ。ＳＦアニメタッチ のゲームだから、 まずは設定からみてみよう。

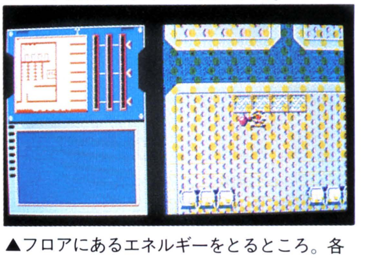
５年間続いたイオ・イア戦争も平和条約が結ばれ、軍事目的のため使用されていた多くのステーションは、平和利用に改造されることになった。これらの大型ステーションはそれぞれ独立したコンピュータを持ち、完全な自動コントロールが可能だった。そのひとつが「ＬＹＲＡＮＥ」と呼ばれるものだが、資材管理、造船に使用するためプログラムを入力しようとしたところ、防衛システムが自動的に動きだし、まわりの人間たちに向かって攻撃を始めたのだ。一時は破壊も考えられたが、イオ星に落下の可能性があるため中止となる。「ＬＹＲＡＮＥ」内部では、じょじょに自己防衛プログラムがマスターコンピュータを中心として組まれていく。そこで最終的に考えられた方法は、内部へコマンドを潜入させ、マスターコンピュータへ正しいプログラムを入力する方法だった。

というわけで、そのコマンドになってステーションに潜入し、マスターコンピュータまでたどり着くのがこのゲームの目的だ。

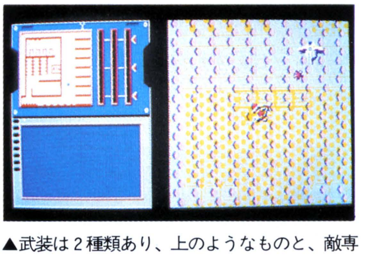
画面は、キャラクターがいるフロア全体のマップを表示する部分と、実際にキャラクターが動くとスクロールしていくせまい範囲の部分、そしてその他のところに分かれている。キャラクターの操作は８、２、４、６のテンキーを使い、射撃などはシフトキーとスペースキーでおこなうが、このキャラの動きがくせものだ。動きは、ステーション内部の重力が切られているという設定だから慣性（知ってる？）が働く。つまり一度前に進んだら進みっぱなし、何かにぶつかるまで止まらないわけ。従って方向転換するためには、向きを変えて「前進」をするしかない。ところがこの“向き”というのが、このゲームには360゜もあるから、なかなか思いどおりにいかないのだ。この辺で右へまがろうと思っても、クルクル回って壁へドスン！　といったところ。見せてもらった時には、敵キャラもまだ完全にできていなかったからよかったけど、これで攻撃されたら支離滅裂だと素直に思いましたよ、本当に。感覚としてはスケートでもやっている感じ。スクロールは完全で、ス～ッとフロアを滑るのに、ぎこちなさは全くなかったが、よく壁へぶつかるのは私が下手だから？？

ゲームの進め方は、５層からできているステーションを順次降りていきながら、20種類はいる敵ロボットと闘い、各フロアに落ちているエネルギー（推進、武器、シールド）を拾い補充しながら、マスターコンピュータに近づいていくことになっている。ただし、デザイナーによると、この最後の５層へはちょっと考えないと行けないように作ってあるそうだから御期待のほどを。

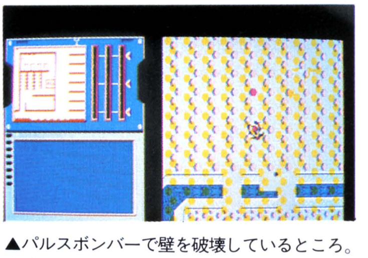
残念ながら実際にゲームプレイとまではいかなかったが、「全方向高速スクロールのゲームを作ってみたかった」という言葉にウソはなかった。



▲フロアにあるエネルギーをとるところ。各フロアでは アイテムと情報が得られる



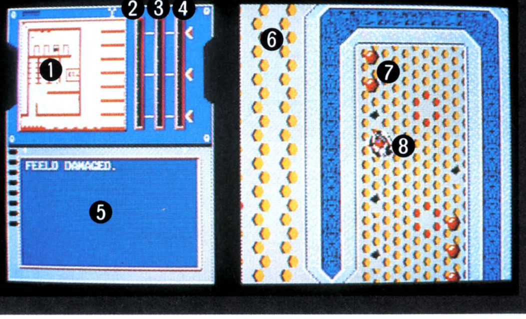
▲武装は２種類あり、上のようなものと、敵専用光子キャノン・フォトンブラスターがある



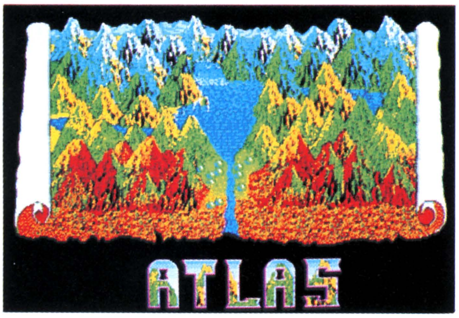
▲パルスボンバーで壁を破壊しているところ。破壊しないと通れないところもあるらしい

画面構成を見てみよう

①フロアの全体マップ
②推進エネルギー
③ウェポンエネルギー
④シールドエネルギー
⑤メッセージエリア
⑥フロアの部分マップ
⑦エネルギーボール
⑧キャラCOR-80Z



山は石、海は貝なんだって、わかりますか？



アトラス

PC9801シリーズ 5D / 3.5D　6800円

BPS　☎045-431-4529

「いったい『ムーンストーン』はどうなったんだ」と怒っていたら、かわりに思考ゲームをわたされた。

タイトル画面を見るとアドベンチャーかRPGでも始まりそうな感じだが、実はこれ、3D囲碁ゲームなんですよ。といっても囲碁をそのまま3Dにというのではなく、いくらか簡単に、わかりやすくして、囲碁をまったく知らない初心者でもスンナリ入ってプレーできるようにアレンジしてある。

まず盤の広さを19×19から13×13に制限している。線は13×13だが、このゲームでは交点に石を置くのではなく、マス目の中へ石を入れていくのだ。さすがにここまで縮まると、囲碁のような雄々しさは失われてしまうが、画面表示と処理の問題からいたしかたないところだろう。その分展開は本物より数段早まりそうで、定石を覚えていない初心者などにはプレイしやすい。

そして、さらに大きく変わっているのは、盤上を埋めていく「石」。これがなくなった。あの黒と白の石の代わりに、このゲームでは、山と海（雲）を使う。つまり、プレイヤーが指定したマス目には、写真のような山（火山みたいな赤い山）や海（海に雲がうかんでいる青い感じ）のグラフィックスが現われて、石のように地を確保するわけだ。

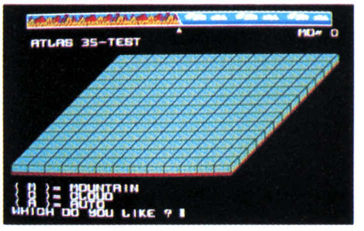
このように画面だけを見るとまったく囲碁とは思えない。しかし、デザイナーによると、そのルールはそっくりそのまま残してあるという。もちろん勝利条件も多くの地（ここではマス目）を確保することになるが、このところにも独自の工夫がみられる。画面の上の部分に注目してほしい。ここにある長方形のグラフみたいなものは、現時点での盤上の勢力分布をしめしている。つまりこのエリアが自分の地形でいっぱいになれば、自分の方が優勢ということになるわけだ。これに関係して打ったマス目以外にも、そのまわりに勢力圏を特別に表示している。このあたりも自分の次の手の目安にはなるから、親切設計といえるだろう。

とまあこんなところがこのゲームの特徴だが、ご多分にもれずこのゲームもプレイはできなかった。完成していなかったから（1週間後に完成だといっていた）、この時点で全体的なことを書くのは苦しいが、あえて想像してみるとしよう。

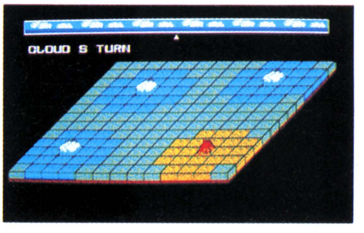
まず前にも書いたとおり、ゲーム展開は早いだろう。なんていっても13×13の169マスしかないし、囲碁と同じルールだとしたら全部のマス目へ打つ必要はないからだ。もちろんこれにもコンピュータの思考ルーチンに時間がかからないという条件はつくが。

次に囲碁を知っている人よりは、まだ知らない人、これから覚えようとしている人のほうが楽しめると思う。囲碁はその内容に比べ、将棋やチェス、オセロより地味なゲームだ。(盤上での変化に乏しい）そこをこのゲームでは、3D処理や石をグラフィック化することで、視覚的効果を高めておもしろさをだしている。デザイナー氏も「ゲームが進むことによって、毎回違う世界が盤上にできてくる」と言っているように、囲碁ゲーム自体のおもしろさというよりは、もっと軽い気持ちで楽しむといった方があたっているだろう。

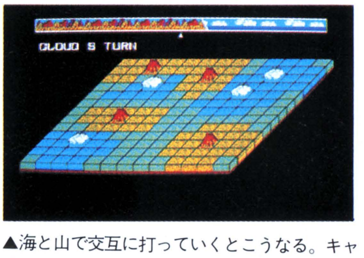
初めにこのゲームを思考ゲームと呼んだが、そう考えると囲碁のおもしろさを覚えるファーストステップとしての教育ソフトというほうが、どうもピッタリきそうだ。



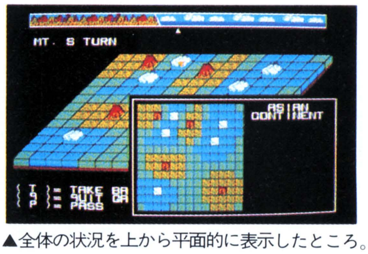
▲始めの画面。この13×13の盤上に山と海の地形が広がっていく。上のグラフが勢力分布グラフ



▲先に「海」が3手打ち、それからコンピュータが打ったところ。グラフは海側が完全に勝利



▲海と山で交互に打っていくとこうなる。キャラのまわりに広がっているのが勢力エリア



▲全体の状況を上から平面的に表示したところ。ゲームだけならこの方がわかりやすい!?

スター・シンフォニー

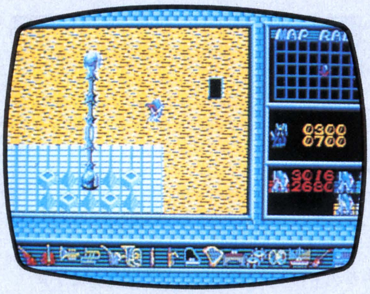
PC8801シリーズ　5D　7800円
FM7シリーズ　5D / 3.5D　7800円
クロスメディア　☎03-486-9470

さっすがクロスメディアのミュージックRPG

シンフォニア王国１千年の歴史に秘められた、大いなる驚異。レスター・レオンが神秘の旅路へと向かうところから「スター・シンフォニー」は始まる。

「スター・シンフォニー」とは交響曲で、シンフォニアに新しい王女が即位するときのみ演奏することが許されている曲だ。この曲には実は重大な秘密が隠されていて、王国の命運がかかっている。ところがこの曲を演奏するためには、16の楽器を探し出さなければいけない。そして、スターシンフォニーが演奏される時、王国１千年の歴史の秘密が解き明かされるというわけだ。

ということで、プレーヤーは５人の戦士を使って16の楽器を探しに行くことになる。場面が変わる度に音楽が変わったり、ところどころに現代彫刻のようなオブジェがあったりして雰囲気はマズマズ。ゲームシステムとしては画面が非スクロールの切り換えタイプだったりしてちょっと不満はあるが、ゲームの設定とデザインが、高尚な気分にさせてくれるＲＰＧだ！

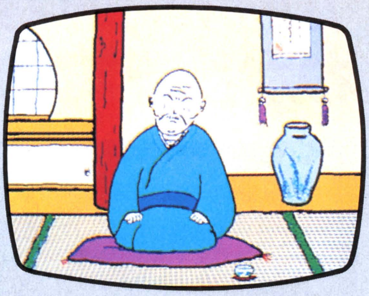




背をまるめたオヤジの後ろ姿を思いだした

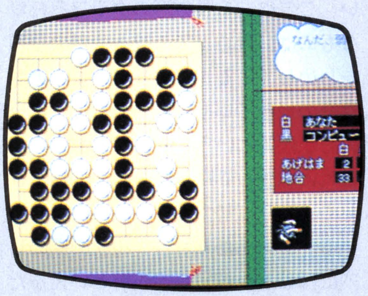
つよいおやじ

PC9801シリーズ　5D / 3.5D　8800円
クロスメディア　☎03-486-9470



ヘンな名前のゲームだけど、別にキミをはり倒すとか怒鳴りつけるとか、そういうゲームじゃないから心配しないでくれ。「つよいおやじ」は囲碁の対局ゲームなんだ。

対局は普通の19路盤の囲碁よりも小さい９路盤で行われる。置き石（ハンデ）は５子まで、パソコンが先番で黒石、キミが後番で白石を持つことになる。



操作はいたって簡単。テンキーでポインタを持って行って、そこに石を置けばよい。このあたりは大かたのオセロのソフトと同じだネ。

このゲームの特徴は対局中に「マダマダ」とか「ナンダ、ヨワイナ」とかおやじのコメントがバリバリ出てくること。

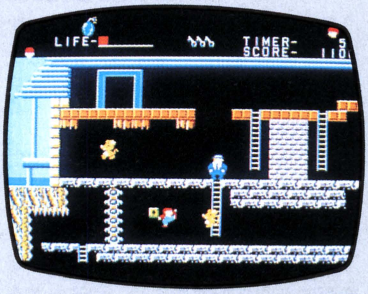
それとよ〜く見ると、右側にある灰皿にタバコのすいがらが増えていくこと。おやじは割と長考だ。

で、肝心の強さの方はどうかっていうと、おやじっていうのは強がっているわりにはからっきしヨワイんだね。ズバリ30級と見た。

あの名作コナミの"グーニーズ"が88で登場！

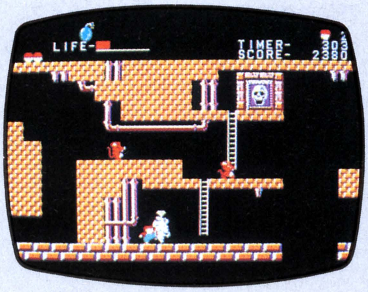
グーニーズ

PC9801シリーズ　5D　7800円
PC8801シリーズ / X1シリーズ　5D　6800円
コナミ　☎03-221-6661



ぼくの名前はマイキー。ダじゃれの天才マウス、ホラフキの天才チャンク、そして発明の天才データと一緒に“グーニーズ”っていうグループを作っている。

ある時、ぼくの家の屋根裏から１枚の古い地図が見つかった。きっと海賊の宝の地図に違いない——ここからぼくたちの大冒険が始まった。



ということで、スピルバーグの映画やファミコンのゲームでおなじみの“グーニーズ”が、今度はPC 88版となって登場した。

ゲーム内容は、ほとんどファミコンと同じ。違うのは画面がスクロールしないってことぐらい。登場キャラはおなじみのものだし、たくさんの隠れキャラも出現。出し方だって……。これは自分で探してみよう。

移植版といえば、なにかと不満が出てくるものだけど、さっすがコナミさん、しっかりやってくれました。

それじゃあ、“グーニーズの誓い”を忘れずに、元気いっぱい冒険にはげんじゃおう。

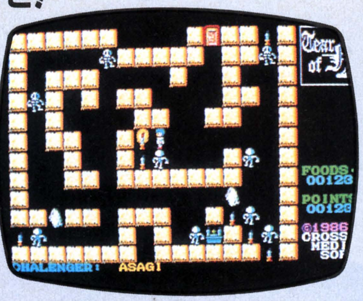
一風変わったパズルゲームだぜ!

ETC

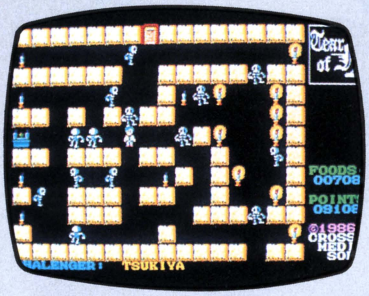
ナイルの涙

PC8801シリーズ
X1シリーズ } 5D 6800円
MSX R 5800円

クロスメディア ☎03-486-9470



キミは、生きながら墓室に幽閉されたという伝説のパルパラ姫の墓碑発掘に夢を燃やす考古学者だ。発掘の手がかりをもとめてエジプトの地をさまようちに、たまたま立ち寄ったオアシスで余命いくばくもない老探険家に出会う。探険家はキミに、パルパラのピラミッドの正確な位置を示し、発掘の成功をたくして息を引き取った——。



というのがこのゲームのストーリー上の背景なわけだが、実はこのゲーム、今流行りのＲＰＧでもなければＡＶＧでもない。そう、何と言ったらいいのか、ＲＰＧ風ＡＶＧ風パズルゲームとでも言おうか。とにかくいろいろなコンセプトがからみあった摩訶不思議なゲームだ。とかくパズルゲームと言うと、無味乾燥なイメージを抱きがちなもの。でもこのゲームは違う。オリエンタルなＢＧＭをバックに、豊富な魔物のキャラあり、アイテムありで、のりやすいことうけあいだ。

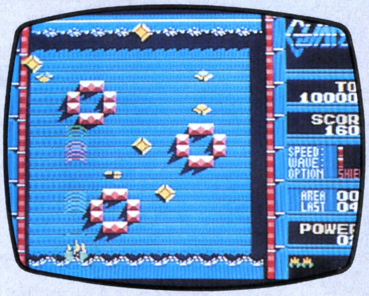
それにしても、クロスメディアのゲームというのは、良かれ悪しかれ個性が強い。この秋要注意のソフトだ。

インテリジェント・シューティングゲームだ!

ガーディック

MSX R 4900円

コンパイル ☎082-263-6006



今までのシューティングゲームって、体育大学推せん入学ってなヤツがトクイとしていたけど、この「ガーディック」、反射神経だけじゃなく、頭も使わなくちゃいけないゲームなんだ。

32×32画面という広大な迷路の中を戦闘をくり返しつつ通り抜け、敵の母艦をすべて破壊するっていうのがプレイヤーの目的。そのためには各ラウンドの戦闘に勝って、未知の通路をマッピングしていかなきゃならない。(そうしないと同じ所をどうどうめぐりするハメになってしまう)



また、各ラウンドの戦闘の前に、その面をクリアするのに必要な自機の移動スピード、ビームの強さ、それに各種オプション（無敵になるのもあるんだぜ！）をセットすることができるんだけど、実はここが頭の使いよう。強力な物を使うほど、パワーの消費量も大きいから、先に強い装備を使うとあとが大変。敵との力のバランスを考えて選択しなくちゃいけない。

シューティングと頭に自信のある人にオススメのゲームだ！

Crush THE Game

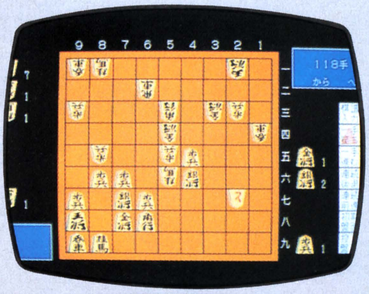
名棋士

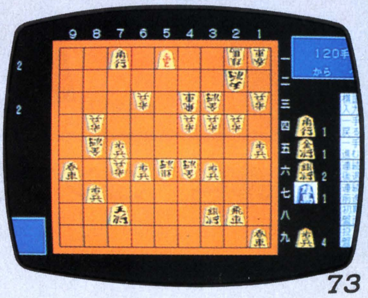
PC9801シリーズ 5D 6000円

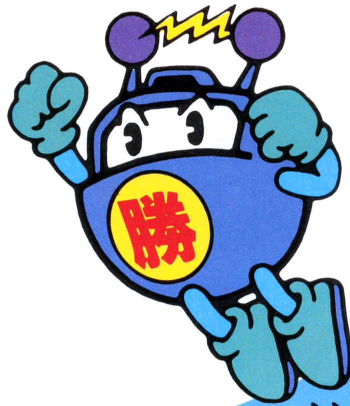
マイコンセンターRAM ☎03-255-7846

ディスクの中に名人がいっぱい

「パチッ（駒をおく音）」「おっとちょっと待ってくれ熊さん」てなわけで将棋ソフトの紹介です。将棋のソフトは数多くあるけれど、この「名棋士」一味違う。どこが違うか、その１。「ちょっと待った」の連続ワザが使え、「ちょっと待ったちょっと待った」で一番最初まで戻ってしまうのだ。違いその２。なんと日本将棋連盟が選んだ60局の名対局が付いていて、中原名人対米長九段などの勝負が再現できる。よくサラリーマン風のおじさんが新聞片手に“先手１八飛成”とかブツブツ言っているやつを、パソコンの画面でポンポンと表示してくれるのだ。“ニューメディアだねえ”とオジさんたちの方が感激してしまうかもしれないね。でも、対局そのものの力は弱い。もう少しがんばってほしかったなあ。







コンプティークの
ファミコン マル勝(カツ)シリーズ

勝つために読め!!

大好評発売中

マル勝(かつ)シリーズ④

ソロモンの鍵(KAGI)™



●新書判80ページ●330円

マル勝(カツ)シリーズ③

SUPER CHINESE
スーパーチャイニーズ



●新書判 80ページ ●330円



マル勝DX(カツデラックス)シリーズ②

GRADIUS
グラディウス

●A5判112ページ ●480円

マル勝(かつ)シリーズ②

影の伝説™



●新書判 64ページ ●300円

マル勝DX(カツデラックス)シリーズ①

THE HYRULE FANTASY ゼルダの伝説™



●A5判192ページ ●690円

マル勝(かつ)シリーズ①

グーニーズ



●新書判 80ページ ●330円

その他
最新ゲームが
続々登場

プロ級 勝 パーフェクトテクニック

角川書店／コンプティーク編集部編著

©TECMO 1986 ©Konami 1986 ©Nintendo 1986 ©(株)ナムコ／(有)マイクロ・アカデミー ©TAITO 1986

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

D&D誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕 裕



本家RPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』の実際のプレイを、誌上で完全再現する「D&D誌上ライブ」第4回。

魔女カーラによって、不覚にも眠らされてしまった主人公たち。彼らはいかにして、その魔の手をのがれるか、はたまた、さらわれた王女はどこに!? 連載開始以来最大の危機だ!!

episode IV 大魔女の封印

これは、大いなる冒険を求めて、正義と邪悪が覇権を争う戦乱の地ロードス島を旅する、6人の勇者の物語である。勇者たちは、ふとしたことから、謎の女カーラにさらわれたヴァリスの王女を救出するため、廃屋の中へ突入した。しかし、カーラの強力な魔法のため、勇者たちは眠りに落ちてしまった。眠ったフリをした僧侶のエトただひとりをのぞいて……。

ダンジョンマスター（以下DM） じゃあ、続けよう。といっても、行動できるのは眠ったフリのエトだけなんだけどね。

スレイン がんばってくださいよお。

DM 眠っている人は、何もいえないの!

スレイン スレインは眠っている……。

エト とにかく、眠ったフリをしながら、聞き耳を立てて彼らの様子をうかがうよ。

DM 了解。女魔術師のカーラは、ディードリットにチャームされた男に、なにやら魔法をかけ、正気に戻したようだ。そのあいだに、もうひとりの男は、スレインにスリープされた3人目の男をたたき起こした。

パーン あ〜あ、また全員そろっちまいやがんの。

DM で、エトは相変わらず？

エト そう、眠ったフリ。

DM よし。カーラは手下の3人と相談する。キミたちは、ヴァリスの手先でもなさそうだから、仲間になるよう説得しようといっている。たいして強くはないが、さっきの戦いぶりは、なかなかよかったと……。

ウッド・チャック へへ、どうも。

スレイン 眠った人はしゃべらない!

捕われた勇者たち奮戦する事

DM　カーラたちは、キミたちが完全に眠りこんでしまったと信じている様子で、声高に話を続ける——エトがまだ眠ったフリをしているんなら、まとめてその内容を説明するけど。

エト　どうぞ。ボクは聞くだけだ。

DM　彼らの相談は、次のようにまとまった。とりあえずキミたちを2階に閉じこめる。そして、カーラが扉に特殊な魔法をかけて封じておく……。あと、カーラは、この人数では不安なので、仲間を呼びにいくという。そのあいだ、3人はここで見張りをする。また、用心のためいくつかの仕掛けをしておく。とくに玄関の近くには行ってはならぬ、と手下に厳命したよ。そして、封じた扉を開けるキーワードも伝えている。

エト　なんて言葉？

DM　（別になんでもいいけど）……キーワードはドップという。

ディードリット　安易ですね。

DM　いいのッ、なんだって。で、キミたちを2階の部屋に運んだのち、カーラの呪文の声が近くで2回、そして遠くで1回したのをエトは聞いた。最後に、手下たちに“気をつけて”といってまた呪文の声。

ギム　いったい、いくつの呪文を覚えてられるんだ、この女は！

スレイン　それより、なんの魔法をかけたんでしょうねえ〜。気になるなあ。

DM　考えるのは起きてからにしな。

スレイン　そろそろ起こしてくださいよお〜。

DM　よし。このあと2〜30分して全員目をさました。

グループのだれかにしか、行為がわからないとき（このシーンなら目のさめているエト）、マスターは隣りの部屋かどこかに連れていって、その相手にだけ説明すべきだが、日本の狭い住宅事情では無理だろうな。だから、このへんは妥協してしまおう。

DM　キミたちが目覚めた部屋は、けっこう豪華な作りだ。ベッドにテーブル、本棚などが置かれている。

ディードリット　わたしたちの武器や荷物はありますか？

DM　残念だけどない。ただしアーマーは身につけている。シールドなんかはないけどね。

パーン　どうする？（チラッとエトを見る）

エト　よし、ここで得意そうに、そしてしらじらしくいうぞ——ぼくはこの部屋の扉の開け方を知っている〰！

全員　（もっとしらじらしく）えッ！

DM　（おまえら、この扉が封印されていることは知らないハズだぞ）ウォッホン。扉はまったく開かないし、窓には鉄格子がはまっている状態だけど。

ウッド・チャック　扉に鍵穴はある？

DM　さすがシーフ。いいところに気がついた。確かにあるよ。

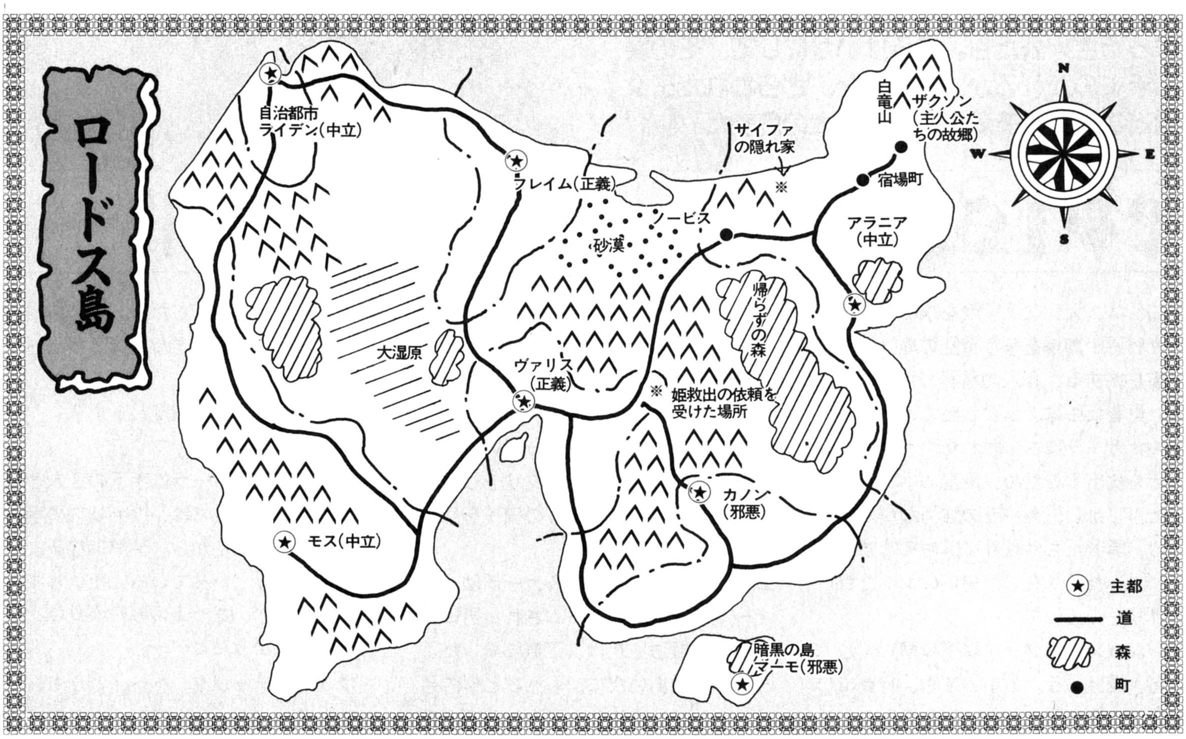
ウッド・チャック　では、のぞくよ。

DM　のぞいてみると、ドアの外は左右に通路が伸びていて、正面に扉がもうひとつ見える。その扉の前に……。

パーン　さっきのやつらがいるのか？いまの話を聞かれたかもな。

DM　確かに不用心だったが、だいじょうぶ。扉の前にいるのは死体だから。

スレイン　ゲッ、ゾンビーかあ。さっきの魔法のひとつは“死体を操る”なんですねえ。





DM　さあね（そのとおりだけど、教える必要はないもんな）。
エト　では、もうひとつ近くでかけた呪文は、この扉を封じるための魔法だから、問題は遠くで聞こえた呪文だな。最後の呪文は“テレポート”だろうし。
DM　（やっぱりエトは鋭いなあ）
パーン　それはさておき、ここを脱出しなきゃ。ゾンビーがやっかいだな。
ディードリット　テーブルの脚は武器になりません？
DM　いいところに気がついた。クラブの代わりぐらいにはなるよ。
ディードリット　テーブルの脚は？
DM　4本だけど。
ディードリット　じゃあ、それを使いましょう。わたしとギム、パーン、エトがそれをもてばいいでしょう。
エト　ゾンビーなら、ぼくのターン・アンデッドが使えないかなあ。
DM　残念ながら、キミのホーリーシンボルも取り上げられているからダメ。
エト　うーん、きびしいなあ。
ディードリット　テーブルから脚をはずすとき、ベッドの毛布か何かを使って、音が出ないようにしますから。
DM　芸が細かいねえ。
パーン　そして強行突破だ！
DM　（パーンには作戦とかいう考えは、絶対にないな）
エト　じゃあ、キーワードを唱えるよ——ドップ！
DM　扉は開いた。
パーン　オレとギムが、ゾンビーに突っこむぜ！
DM　ＯＫ。こんな状況なら先制攻撃できるだろう。次のラウンドも、ゾンビーの動きは遅いから、必ず先になぐれるしね。
パーン　よーし命中した。ダメージ3。
ギム　わしのバトル…じゃない、テーブルの脚も命中だ。ダメージは５。
DM　（相変わらずうまいなあ）ゾンビーは倒れたよ。でも、いまの騒ぎで下の方でも動きがあったようだよ。なにやら話し声と、ガチャリガチャリというヨロイの音が聞こえる。
パーン　正面の扉に飛びこむぜ。
DM　うん、いいカンだ。そこには、キミたちの荷物がまとめて置いてある。もちろん武器もね。
パーン　よーし、武器とシールドを手にして、３人の戦士を迎え撃つぞ！
ギム　おお、いとしのバトルアックスよ、これで千人力じゃ。
ディードリット　わたしは、まず長弓をかまえ、廊下（ろうか）のつきあたりで待ちます。ウッド・チャックにもそれにつきあってもらって、不意をうって攻撃します。敵が近づいてくれば、このドアからパーンとギム、それにエトも飛びだして加勢してもらいましょう。

主要登場人物紹介


パーン：戦士（ローフル）

パーティーの一応のリーダーだが、無理、無茶、無策、無謀で、カリスマも高くない。


スレイン：魔術師（ニュートラル）

知識と魔法を手に入れることにしか関心がない、マイペースの魔術師。


エト：僧（ローフル）

エルフのディードリットと並ぶ、パーティーの知恵者。カリスマも高く、影のリーダー!?


ウッド・チャック：シーフ（ニュートラル）

とにかくセコく、オク病なくせに好奇心が強く、アブナい中年シーフ。

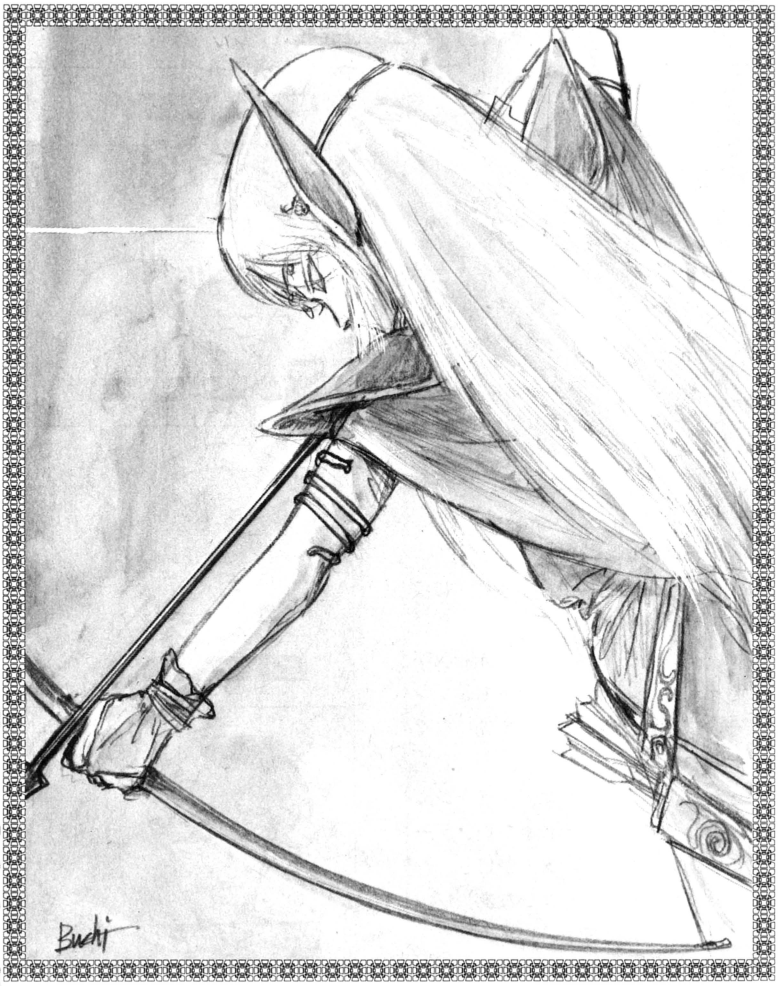

ディードリット：エルフ（ニュートラル）

パーティーの紅一点、しかも美しい。頭の回転の速さでは、だれにも負けず。


ギム：ドワーフ（ニュートラル）

力自慢。バトルアックスをブンブン振りまわす無口な、しかし頼りになるヤツ。

王女救出に成功する事



DM　では、キミたちは急いでその作戦を実行するための配置についたと。まわりの状況をまとめると、廊下の一方の端に階段があって、下に降りている。そのそばに、さらに扉がふたつある。廊下のもう一方の端、ディードリットたちがいる場所だけど、ここにはベランダに続くガラス張りの扉があるよ。で、階段を駆け上がってくる音がする。

ディードリット　長弓を、ひきしぼります。

ウッド・チャック　オレは隠れていたいけれど、しかたがないのでディードリットにならうよ。

DM　敵が見えた！

ディードリット　射ちますよ。真ん中の男をねらって、ダイスを振る――ダメだ。この目では、アーマークラス７までしか命中しませんね。

ウッド・チャック　オレの方は命中だ。ダメージは……５！

パーン　さすが敏捷性（びんしょうせい）の高いシーフだ。

ウッド・チャック　そう、男は力じゃなく敏捷性で勝負するもんだぜ。

『Ｄ＆Ｄ®』の世界では、敏捷性の高いキャラはかなり有利だといえるだろう。敏捷性は自分のアーマークラスを下げ、敵からの命中の確率を低くする。また、イニシアティブを決めるときにも有利に働き、飛び道具の命中率もこの敏捷性が高いとボーナスがつくなど、お得な能力値なのだ。

DM　――よし、３人目も倒れた。でも今回は、さすがに無傷とはいかなかったな。ギムとパーンは、かなり傷ついたね。

ギム　わしはヒットポイントが１しか残っとらん。

パーン　オレも似たようなもんだ。

スレイン　このつぎ、戦闘になれば全滅してしまいますよお～～。

ウッド・チャック　そうだ、早く逃げよう。

パーン　でもこの館に、例の王女が捕われているんだろ。

エト　そう、助けなきゃ。調べていない扉がふたつあるから、そのどっちかだろう。

パーン　よし、手前の扉から調べてみよう。開けてみる。

DM　手前の扉ね――開いた。中は、キミたちが閉じこめられていた部屋より少し狭いけど、同じような作りの部屋だ。テーブルの上に小さな箱がある。

ウッド・チャック　いただき。中は何かな、振って調べてみよう。

DM　ふーん、振ってみるねえ。カラ、カラ、ガッシャーンとガラスの割れるような音がした。そして、中から液体がポタポタと流れでる。

ウッド・チャック　し、しまった！

スレイン　ポーションがもったいない。

パーン　しかたあんめえ。よし、次の部屋だ。

DM　ここは、鍵がかかっている。

エト　よし、王女はここだな。さっきのキーワードをまず試してみようドップ！

DM　ダメ、反応なし。

ウッド・チャック　よし、オレの番だ。鍵を開ける（オープンロック）――努力の２文字！

DM　努力は実った。鍵は開いた。

パーン　扉を開けてみる。

DM　中には17歳ぐらいの立派なドレスを着た女性がいる。かなりおびえている様子だけど。

パーン　お姫様、心配いりません。われわれは、あなたの味方です。

DM　（パーンのカリスマは11だからっと――１！　だめだこりゃ）ますます、おびえた。

エト　では、カリスマの高いぼくがロ



ーフル語で話しかけよう。あなたを救いにまいりました。わたしの名はエト、ご覧のとおり、旅の僧侶です。
DM ローフル語を使ったことで王女は安心した様子だ。キミたちに礼をいい、これまでのいきさつを教えてくれ、といっているけど。
エト 話はあと。例のカーラが戻ってくる前に、さっさと逃げよう。
DM どこから逃げる？
エト 確か、正面玄関は危なかったね。
パーン トラップでもあるんじゃ……。
ウッド・チャック トラップならまかしてよ。オレが玄関を調べよう。
DM ほかの人は？
スレイン 遠くで見ていましょう。
DM それは賢明だね。
ウッド・チャック ギクッ！
DM ウッドが近づいたとたん、目に見えない何者かにウッドは襲われた！（まず命中判定——当たるなあ。ダメージは４面ダイスを４個振り、８！あ～あ）ウッドはウッとひと声発して床に倒れたよ。
ウッド・チャック ウッ！
スレイン “インビジブル・ストーカー”だ。これでカーラが使った魔法が全部わかりましたねえ～～～。
エト よかった、よかった。
ウッド・チャック よかないよー！
DM 死人はしゃべらないの。
エト でも、ウッドの死体どうする？
パーン よし、オレが決死の覚悟で取ってくる。
ディードリット さすがリーダー。
パーン そのためにヒロイズム・ポーション（一時的にキャラのレベルを上げる魔法の薬）を飲むぜ！

パーンは予想通り、インビジブル・ストーカーからダメージを受けたが、ポーションのおかげで生きのびた……。

エト 裏口から逃げよう。
ディードリット 最初からそうすればよかったんですよ。
ウッド・チャック ……。
エト それに、外にやつらの使ってた馬と馬車があったでしょ。あれに乗って逃げましょう。
パーン おーい、リーダーはオレなんですけど……。
エト あ、ごめん。でも問題はないだろ。
パーン ううむ……。
ギム ところで、王女に事情を話すぞ。そして、カーラに関する情報を聞く。
DM それはヴァリスへ向かいながら聞くの？
ギム そうだ。
DM いまは夜だから、馬でもそんなに距離はかせげない。まあ、休まず行けば明日の昼ごろ、例の国境の町には着くだろう。
パーン よし、そういうことで出発！
DM 了解。まず王女だけど、カーラに関する新しい情報は聞けなかった。もちろん、どうして自分が捕われたか、というようなことは詳しく語ってくれたけどね。ただ、例のボディガードが全員死んだという話を聞いて、泣きふしてしまった。
パーン かわいーッ。美人なんだろ？
DM キミの理想の女性を思い浮かべてくれ、それが彼女だよ（なんせカリスマ18）。
パーン よーし、がんばって落とすぜ（そしたらオレは次のヴァリス王だ）。
DM （ムリだろうなあ）というわけで、その日の夜が明け……。
エト 無事に町に着く——だといいけどなあ。
DM 甘～～～い。夜が明けてまもなく、空をロック鳥が飛んでいるのが、キミたちの目に映った。そして、それがキミたちの方に向かって舞い降りてくるよ。
スレイン ロック鳥ならローフルだから、だいじょうぶですよねえ～～～。
DM ロック鳥ならね——でも、その巨鳥はキミたちの10mほど後ろに降りるや、ドロンと化けた。
スレイン 変身(ポリモルフ・セルフ)かあ。じゃあ、例の魔術師なんですねえ？
DM そのとおり！

魔女カーラ、勇者たちの前に立ちはだかる事

DM　ロック鳥から元の姿に戻ったカーラは、キミたちの方をキッと見すえて、こういう——わたしは、お前たちを甘く見ていたわ。なかなかたいした冒険者たちじゃないの。殺してしまうには忍びないほどにね。で、あなたがたに最後のチャンスをあげましょう。わたしの味方になりなさい。決して損はしないはずよ。なぜなら、わたしはあなたがたの望むのすべて、金も、名声も、そして知識も、すべてのものを与えることができるわ——といっている。

パーン　邪悪なもののいうことなんか聞くものかってんだ。

スレイン　ぼくは、思わず聞いてしまいたいなあ。この人の手下になれば、きっといろいろな魔法を教えてもらえるでしょうからねえ〰〰。

パーン　うむむ、なんてえヤツだ。

ディードリット　でも不思議ですね。なぜ、ひとおもいに“ファイヤーボール”とか使わないんでしょう。そうすればカンタンなのに。

ギム　わしらに姫がいるからだろう。

パーン　そうか！　オレたちは姫を人質にしているんだ！（一同ズッコケる）

DM　そ、それは、あまりいい表現じゃないんじゃないかな。キミのキャラはローフルなんだし……。

パーン　たとえ話じゃねえか。やだなあ。

DM　（そうは思えんが）ま、いい。わたしは邪悪な者ではないと、ニュートラル語を使いながらカーラはジリジリと近づいてくる。

エト　ぼ、ぼくたちもジリジリとさがる。

DM　これが最後ですよ、といいながら、カーラは呪文を唱えはじめた。すると、光る矢のようなものが、彼女のまわりにつぎつぎと浮かびはじめた。

スレイン　今度は“マジックミサイル”かあ。これなら、ひとりずつ倒していけますからねえ〜。

パーン　ノンキなこといってないで、なんとかできねえのか。

スレイン　無理ですねえ〰〰。ぼくのキャラでは“ディスペル・マジック”も“シールド”も使えませんからねえ。

エト　これはいくらなんでも勝てないよ。

ギム　やむをえんな。降服するか。こいつの仲間になったところで、わしには別に失うものなどあるまい。人間のお姫様などといっても、ドワーフには関係ない。

パーン　そうはいってもなあ。オレは悩むぜ。

エト　ぼくもだ……。

DM　王女は、キミたちが困惑している様子を見て、最初は不安そうにしていたんだけど、やがて意を決したように前に進みでる——わたしがあなたとともに行けばよろしいんでしょ？　お願いですから、みなさんの命は助けてください。

ウッド・チャック　くく〜っ、泣かせるなあ！

パーン　うむむ……立派な人だ。なんともならんのかなあ〰〰（すがるようにDMを見る）。

DM　キミたちには、どうしようもないだろうね。というわけで、ここで騎兵隊がさっそうと登場してくるんだよね。

スレイン　やったー！

DM　そのとき、キミたちの後ろの方から、つまりカーラのいる方向の反対側から、馬のひづめの音が聞こえてくる。

パーン　天はわれを見捨てなかったあー！

DM　（うるさいやつらだ）そして、姫〰〰と叫ぶ声もかすかに……。

エト　その騎馬の数はどのくらいなのかな？

DM　十数頭ほどだよ。先頭にローブをまとった男がいて、その後ろにプレートメールを着た男たちが、続いている。

ディードリット　それは頼もしいですね。で、カーラの様子は？

DM　さすがに困っている。そして、あなたたちは立派な冒険者になりそうね。その運の強さを大切にしなさい。今度、会ったときは容赦しないからね——とかなんとか捨てゼリフをはいて、呪文を唱えて飛びさる。

スレイン　“フライ”ですよお〰〰。

パーン　つくづく派手なやつだ。

エト　でも、これでもう安心だ。ああ、今回は苦しかった。

ウッド・チャック　苦しいも何も、オレは死んでしまったよ。生き返ることができるかなあ、トホホ。



こうして６人の勇者たちは（死体もまじっているけど）迎えにきたヴァリスの騎士たち、そして王宮魔術師に守られ、王女フィアンナとともにヴァリスの王都ロイドへと向かった。

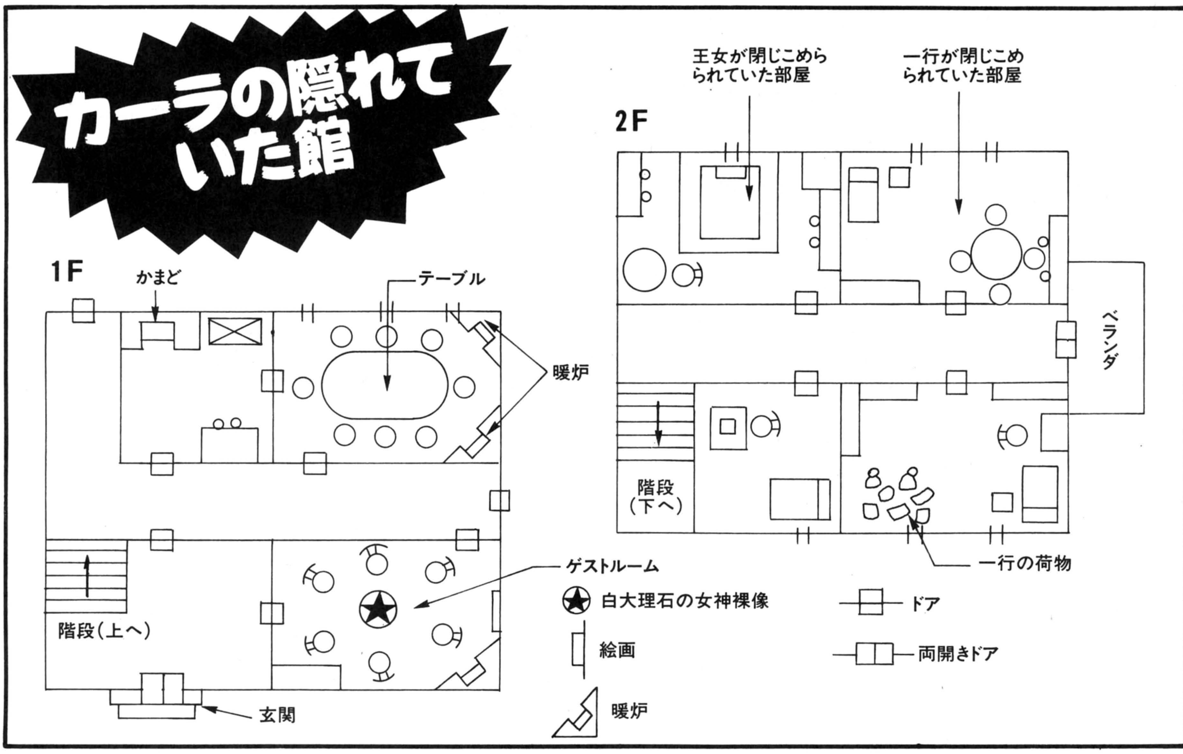
そこで、各自レベルを上げ、また、シーフのウッド・チャックを生き返らせた。

そして、彼らは晴れてヴァリス王との謁見（えっけん）にのぞむことになるのである。

はたして勇者たちのつぎなる冒険とは何か？　はたまた大魔女カーラの行くえは？　冒険はさらに続いていく。

（以下次号）

カーラの隠れていた館



ロードス島だより

あれがウワサのＤＭこと、ダンジョンマスターでございます。このコーナーでは、「ロードス島戦記」に関する読者の疑問、質問、イチャモン、感想、激励などのおたよりを紹介します。主人公や作者へのファンレター や差し入れも受けつけますので、どしどし、おたよりを！

とゆーわけで今回は、質問のおたよりに答えます。

Q　スレインはマジックユーザーなのに、コンスティテューションが10もあるのはおかしいのでは？（愛知県・吉田龍司）

A　まずルールによれば、たとえコンスティテューションが18あっても問題はないのです。で、その上でキミは魔術師のコンスティテューションは低いものだと考えているのでしょう。まあ、これは個人のイメージなので、どちらでもかまわないんですが……。じつは、ぼくは魔術師のコンスティテューションは高いものだと考えています。というのも、魔法をかけるって、すごく体力がいることだと思うからなんです。事実、ゲームによっては、魔法を使うと疲労していくというルールもあるくらいです。そのため、体力がなければ魔術師は身がもたない、というわけです。

Q　ドワーフはバトルアックスをもてないと、ボクのＤＭはいうのですが、ギムさんはなぜもてるのでしょうか？（神奈川県・寺崎秀樹）

A　結論からいいますと、ドワーフはバトルアックスをもてる！　確かに『Ｄ＆Ｄ®』のルールによれば、ドワーフは大きな武器をもてないことになっています。バトルアックスは両手用の武器だから大きい武器だと、キミのＤＭはたぶん考えたのでしょう。でも『Ｄ＆Ｄ®』のバトルアックスは、普通サイズの武器なんです。ほかのゲームでも、バトルアックスはそんなに巨大な武器としてはあつかわれていないようです。そしてなによりの証拠は、「エキスパートルーブック」Ｐ７のイラストです。ちゃんとバトルアックスをもったドワーフのイラストが描かれているでしょ。

ということで、今月はおしまい。なお、先月号で締め切った「ロードス島キャラNo.１」の結果は、来月号のこのコーナーで発表します。

おたよりは「ロードス島」係まで。待ってますよお〜〜、では。

勇者たちよ鍛えろ!!　黒田幸弘



クロちゃんのRPG講座

ロールプレイングゲーム

第12回 「+6」ソードの猛威

前回につづき、今回もマジォク・アイテムの話だ。といっても、前回の話のメイン、そう「魔剣」の話がまだまだつづくというわけさ。「+6」ソードの大暴れの話は、もう何と言ってよいか……とにかくスタート!!

まだまだつづく魔剣の話

今月の最初のレッスンは、英語のお勉強からはじめようか。最近は日本語が乱れてるってよくいわれるけど、英語だって発音の乱れ方はなかなかのもんだ。たとえば剣のことを英語で書くと SWORD だけど、これを正しく読める人は意外と少ない。

ちょっと英語っぽく格好をつけて、「スウォード」なんて読む人がいるけど、じつはこいつが大まちがい。正しくは「ソード」なんだな。つまり二番目のWは発音しない文字なんだ。

英語はこういった文字がけっこう多くて、小人の「ノーム」なんていうのも、英語で書くとGNOMEとなる。こちらは最初のGが、発音しない文字なわけさ。まちがって「グノーム」なんて呼ばないようにしようね。

さてとあまり脱線しないうちに、魔剣の話のほうにもどろうか。前回の話から１カ月たったら、まだ魔剣の話がいろいろ残っていたことに気がついたんだ。

たとえばダンジョンズ&ドラゴンズをはじめとして、いろいろなロールプレイングゲームで出てくる数字つきの魔剣。あの「＋１」ソードとか「＋２」ソードとかいうやつだ。じつはぼくはあの「＋１」ソードが魔剣だとは、ぜんぜん気がつかなかったんだよね。ダンジョンズ&ドラゴンズの「＋１」ソードってやつは、戦闘のときの命中率と、敵にあたえるダメージが大きくなるという、戦士が泣いて喜ぶ武器だけど、最初のころぼくは、あれはてっきり質の高い名剣のことだと思ってたんだ。

しかしよくよく考えてみると、西洋には日本的な名剣てやつは無いんだよね。日本じゃ有名な近藤勇の「虎徹」をはじめとして「正宗」「村正」「備前長船」「菊一文字」などという、由緒正しい名剣が山のようにあるけれど、西洋の剣は斬るよりもぶん殴るためのものだから、そんなもんに由緒なんかあるわけがない。だから名前を持つような剣は、たんなる名剣ではなくて、いわくつきの魔剣なんだ。



そう考えるとダンジョンズ&ドラゴンズで、「プラスのついた剣はすべて魔剣だ」というのもよくわかるね。戦闘で特別に強い剣は、神に祝福されているか、あるいは過去の使い手の恨みがこもっているか、そのどちらかっていうわけさ。うーん、こわい話だ！

MURASAMA BLADE

ちょっと待った、そうはいっても名剣は、日本だけじゃないぞ。あの『ウィザードリー』にも、名前を持った剣はやたらと出てくるじゃないか、なんて言う人もいるかな。たしかに『ウィザードリー』には、ダンジョンズ&ドラゴンズの影響をうけて、プラスのついた剣もあるけれど、「ドラゴンスレイヤー」「ウィアスレイヤー」「ブレード・カシナート」なんていう名前の入った剣もあるね。

でもウィザードリーの世界は、アメリカ人が創ってるにしては、かなり日本を意識した世界だ、ってことを忘れちゃならないよ。サムライ、ニンジャをはじめとして、日本的な要素がかなり強いもの。剣にだって「ムラマサ・ブレード」などという、幻の名剣があるんだからね。やっぱり日本みたいに、剣に名前をつけるほうがかっこいいのかもしれないね。

ちょっと脱線すると、オリジナルのアップル版ウィザードリーでは、幻の名剣は「ムラマサ・ブレード」じゃなくて、「ムラサマ・ブレード」となっていたんだ。この章の小見出しの綴りみたいにね。それを見て「うーん、アメリカ人の日本に対する知識は、やっぱ

イラスト／中野 豪

りこんなもんか」などと感慨にふけっていたんだけど、日本版じゃ直されちゃってなんか残念だな。

ついでにつけ加えると、ブレードというのは剣の別名で、植物の葉の鋭いふちのこともブレードというんだ。だから刃の鋭い日本刀はSWORDと書くよりBLADEのほうがふさわしいわけだ。もっともいまじゃカタナといってもかなり通じるし、他のロールプレイングゲームの中には、「野太刀」とか「なぎなた」なんかがルールにはいってるゲームもあるから、なにもブレードにこだわる必要はないんだけどね。

この剣使ってだいじょうぶ？

呪われた剣がマイナスの剣だというのはなんとなくよくわかる。でもほんとの呪われた剣というやつは、必ずしもマイナスってわけじゃない。

アップルのロールプレイングゲームの中でも、あまり話題にならなかったゲームで『シャドウキープ』というのがある。じつはこれに出てくるマジックソードが、変態なやつばかりなんだ。使うとやたら強いけど、そのかわりキャラクターのパワーを吸い取っちまうんだ。「健康のために使いすぎに注意しましょう」とか、「使用上の注意をよくお読みください」なんてキャッチフレーズがいるんじゃないかな。

こいつらは「キンスレイヤー・ソード」「ソウルイーター・ソード」「バルカム・ソード」なんて名前がついてるんだけど、キンスレイヤーってのは「親族殺し」って意味だし、ソウルイーターは「魂食らい」ってことになるね。とにかく気持ちのいい名前がついてるわけだよ。

昔どこかでの雑誌で、「ロールプレイングゲームをやってるとキャラクターがあまり死ぬんで、こいつらの持ってた剣やよろいは、死んだ時の怨念が残ってるから、ダンジョンの中でまた見つけても、呪われているんじゃないかな」なんて出ていたけれど、マジックソードにかぎらず、こういった発想をゲームの中で広げることが、ゲームを面白くすることだと思うんだよね。

マスターがアホやと……

さてぼくが知っているなかでも、魔剣に関するいちばん馬鹿馬鹿しい話をしてみよう。ことはダンジョンズ&ドラゴンズをやってる知り合いのグループで起こったんだ。みんな何回もゲームをして、マジックソードもちらほらと出始めていたんだ。でもまだ「＋1」とか「＋2」くらいなら、愛敬とでもいうか、まあかわいいもんだ。それをもってるやつは、ほかのプレイヤーから「いいな」と思われて満足できたんだからね。しかしこれがある日登場した「＋6」ソードになると、もう悪魔の申し子としか言いようがなかったね。

この「＋6」ソードなんていうとんでもねえアイテムを出したのは、ぼくの友達のとあるアホなマスターだ。このマスター、そのころはやたらとロールプレイングゲームに熱をあげていて、そのはてにはアメリカから、トラップ（わな）の本をとりよせて研究しはじめたのさ。そして送られたきたトラップの本を、毎日いっしょうけんめいに読みすぎて、しまいにはどうしても使ってみたくてたまらなくなったんだ。

そこで創ったのが、やたらとおおがかりなダンジョン。巨大な石を使ったトラップが、最初の入り口から五カ所ほど仕掛けてある。そのほかにも単純な落とし穴あり、刀や矢を仕掛けた通路あり、毒針を仕掛けた宝箱ありといったふうに、自分の陰険な趣味を満載したダンジョンを完成させたってわけなんだ。

しかし創ってみてから、ふと気がついた。はて、ここまで念入りに創ったダンジョンに、プレイヤーがうまくひっかかってくれるだろうか。最近のゲーマーはセコイから、ひょっとしたら最初のトラップに出会っただけで、冒険をやめてすたこら逃げ出すんじゃなかろうか、なんてね。

そう考えると夜も眠れない、っていうのは冗談じゃないよ。ぼくはマスター自身から、「プイレヤーを逃がさないための、なんかいいアイデアはないでしょうか」なんて聞かれたんだから。そこで教えてやったのが、ひとつのうまい方法だったんだ。

むりやり冒険をさせるには

これは古典的な方法なんだけど、うまく使えばいつでも成功するんだ。こつはべつにない。とにかくパーティをダンジョンの中にさそいこんでしまっ



てから、おごそかな声で「君たちの入って来た入り口は、落盤で塞(ふさ)がれてしまった」と告げればいいんだ。もちろんプレイヤーが入り口の土砂をどかす方法を考えついても、「新しい落盤が起きた」といって無視すること。そうすればパーティはしまいにはあきらめて、ダンジョンの奥のほうにいくものなのさ。あんまりしつこいプレイヤーは、ちょっと生き埋めにしちゃったりすると効果的だね。

これを聞いたマスターは大喜び。さっそく次回のゲームではそのダンジョンを使ってやろうって決めたんだ。しかしこれだけのトラップを仕掛けておいて、その最後には金貨十枚しかなかった、なんてシナリオにしてしまうと、ひどい目にあったほかのプレイヤーの反発がこわい。それじゃおもいっきりすごいマジックアイテムを、最後の部屋に置いておくことにしよう。「＋６」ソードでも置いとけば、文句をいうやつはあるまい。こう考えたアホなマスターは、さっそく仲間とゲームをやりにいったんだ。

「＋６」ソードの誕生

その冒険はマスターの予定どおり、いきなり落盤が起こるところからはじまった。プレイヤーたちはブーブーいったけど、マスターはブツブツいわんでとにかく先に進め、といった態度なんだ。

そしてマスター期待のトラップゾーンに、プレイヤーたちは足を踏みいれた。いよいよトラップが派手に動き出して、天井から石は落ちる、壁はバネ仕掛けで両側から迫ってくる、床がぬけて下のピラニアの池に落ちる、階段を上ろうとすると上のほうから崩れはじめる、扉をあけるといままで立っていたところの天井が土砂崩れをおこす、などなど山のようなわなの中で、プレイヤーたちは昇天してしまうはずだったんだよね。

ところがどっこい、世の中そううまくはいかなかった。小さなトラップ、つまり宝箱を開けようとして毒針にさされるとか、通路を歩いていて仕掛けられた矢に当たるとかいった程度なら、しょっちゅうひっかかるくせに、マスター期待の大仕掛けなトラップは、きれいによけられちゃうんだ。

そんなわけでパーティは小さなケガをおっただけで、トラップだらけのダンジョンをくぐりぬけちゃったんだ。当然のことながら、まさか来られるはずはないと思って置いといた「＋６」ソードは、一行のリーダーの戦士の手にはいっちゃったんだ。

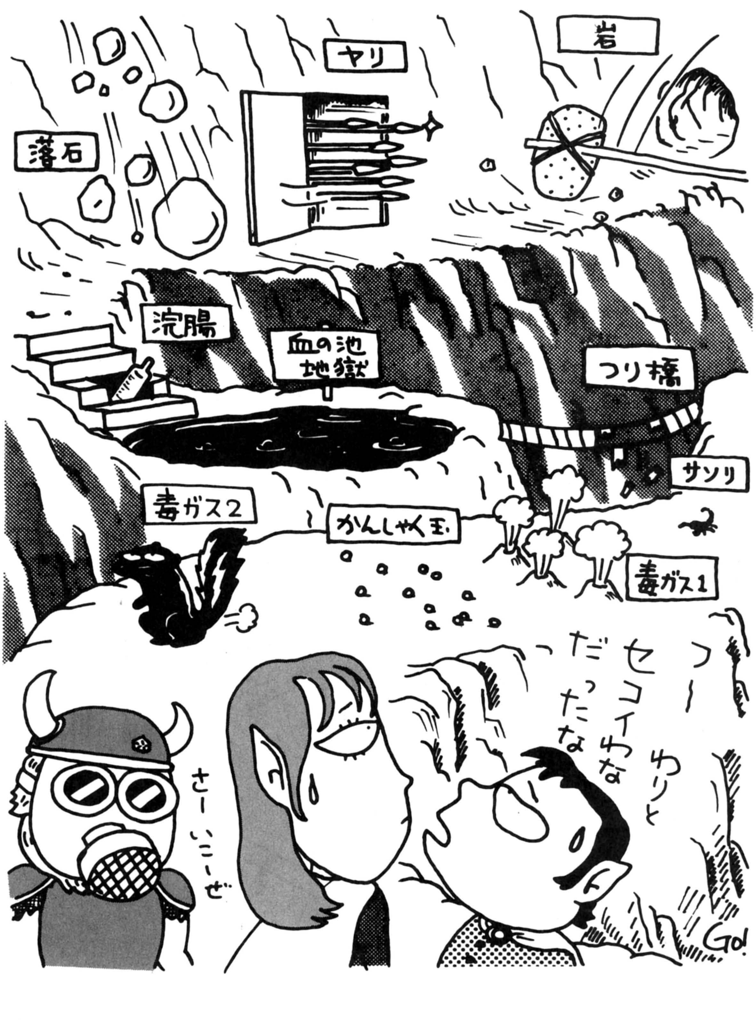
おかしいなこんなはずじゃなかったのに、なにを失敗したんだろうと思って、マスターはいろいろ考えたけどさっぱりわからない。ところが帰りがけにほかのプレイヤーをよく見ると、その戦士をやったプレイヤーが、自分の買ったのと同じトラップの本を持っているのを見つけたんだそうだ。

強すぎる剣は困るのよね

しかしマスターによると、ほんとうの悲劇はそれからだったそうだ。つまりトラップにひっかけそこなって「＋６」ソードを取られたことよりも、その「＋６」ソードをほかのシナリオで使われることのほうが、よっぽどひどかったんだ。

知らない人に簡単に説明すると、この「＋６」ソードっていうのは、ふつうの戦士の力を２倍以上にする剣だ。たとえば命中したときのダメージを見るとよくわかる。ふつうの剣は平均して4.5点のダメージしか与えられないけれど、「＋６」ソードを使えばそれが10.5点になるんだ。

しかしダメージよりも問題なのが命中率だ。なにしろ敵に当たらなければ、



いくらダメージが大きくても関係ないからね。ところがこの「＋6」ソードのやつは、強いモンスターと戦う時のほうが、命中率のアップが大きいという、まことに始末の悪いアイテムなんだ。たとえば弱いオークにたいしては命中率40%が70%になるから、2倍弱のアップですむんだけど、これがブルードラゴンだと、命中率10%が40%までに上がっちまうんだ。なんと4倍ですよ。これじゃドラゴンも楽じゃないよ。

こうしてマスターがどんなシナリオを創っても、「＋6」ソードは猛威をふるいつづけて、たいがいのモンスターは問答無用と斬り捨てられたんだ。ここまでくるともうダンジョンズ&ドラゴンズじゃなかったね。ほとんど昔の剣豪映画みたいに、あたるを幸いバッタバッタと敵をなぎたおす、なんてかんじのゲームになっちゃったんだ。

「＋6」ソード始末記

そこでぼくはまた相談をうけたってわけだ。マスターから「どうしたらいいでしょうか、なんかいい手はありませんかね」なんて聞かれると、「知らんよ」ともいえないからあれこれ考えるしかない。でもまあ考えてみると、なんかアイデアは浮かぶもんだ。とある考えを思いついたので、そいつをマスターに教えてやると、「そりゃいい、さっそく来週のゲームで使ってみよう」なんて喜んで帰ったんだ。

ぼくも気になったんで、翌週にそのグループのところに行ってみた。そしてマスターを助けるために、プレイヤーとして参加してあげたのさ。ぼくのキャラクターは弱い戦士で、しょうもない刀を2本もっているやつだ。まあパーティのおまけってところだったな。

さてシナリオは例によって、「＋6」ソードをもった戦士が先頭にたって、出てくるモンスターをバッタバッタとやっつけて歩いたんだ。そして冒険のクライマックス、ダンジョンの奥深くに行くと、なんか神殿の祭壇のようなところに出たんだ。

マスターいわく「君たちの前には祭壇がある。その前には細長い穴のあいた石が置かれている」

しかし誰も石に気をとめないので、マスターはあわててつけ加えたんだ。「剣を突っこむのにちょうどいい穴だよ」。



この馬鹿が、計画がばれちゃうじゃないかと思ったけど、しょうがない、フォローしてやらなくちゃならない。

「へー、剣を突っこめる穴か。ぼくは2本もってるから、1本を突っこんでみようか」ぼくがそういってとりつくろうと、他のキャラクターも石に興味をもちだしたんだ。

「じゃあ、6面ダイスを振って」と、そうマスターにいわれたんで、ぼくはダイスを振った。出たのは4。

「4の半分だから2だな。おめでとう、君の剣は＋2になったよ」マスターがそういうと、みんなの目が輝きだした。どうやらこいつはマジックソードを創る穴らしい。

「残った剣も入れてみるよ」ぼくがそういうと、まだダイスをふるようにいわれた。結果は2だからこっちの剣は「＋1」ソードになったわけだ。

「こりゃすごい、どうやらダイスの数の半分だけ、剣の能力が上がるみたいだぞ」

ぼくがそういうと、かねてから「＋6」ソードをうらやましがっていたもうひとりの戦士が、じぶんの剣を石の穴に突っこんだ。ダイスは3で、彼の剣は切り上げでめでたく「＋2」ソードになった。

「また上がった。すごいやこれは。その「＋6」ソードを入れれば、悪くても＋7、うまくすれば＋9になるぞ」こっちがいおうとしてたことを、他のプレイヤーが先にいってくれた。

そこまで聞くと例の戦士も、自分の「＋6」ソードを穴の中に入れて、ダイスを振った。結果は2。

「ちぇ、1つ上がっただけか」

しかしマスターの発言は、彼の期待とはちがっていた。

「2の半分だから1だ。君の剣は＋1になったよ」

「えっ、なんだって」

「だからダイスで出た＋1になったんだよ」

「＋7になったんだろう」

そろそろ助け船を出すころだったので、ぼくはそこでおおげさに驚いてみせた。

「あっ、そうか。この穴は剣の能力をダイスで出た数だけ上げるんじゃなくて、剣の能力をダイスで出た数にするんだ。なるほどねぇー」

「冗談じゃない。おれの「＋6」ソードはどうなるんだ!!」

でもみんな自分の剣がそれぞれ良くなったので、だれもとりあうものはいなかったんだ。ふだんから「＋6」ソードを鼻にかけて態度も大きかったし、見つけた宝の半分くらいは、いつも1人で取っちゃったからね。すこしはひどい目に会うほうがいいんだ、てな感じだったな。

こうしてめでたく悪魔の「＋6」ソード退治は終わったんだ。でもこのトリックは、「＋6」ソードなんていう、ゲームのバランスを崩すアイテムを消すためだからゆるされるんで、そうじゃないときはやたらと悪用しないようにね。



黒ちゃんの RPG&AVG お助けコーナー

Question ●毎月、コンプティークを楽しく読ませてもらっています。さて、この前『ファイアークリスタル』をやっと買いまして、で、買ったのはいーのですが、戦士がちーいっとも成長してくれないのです。L10以上にはならないのでしょうか？　成長のさせ方があったら教えてください。ちなみに機種はＰＣ88 mkⅡ／ＳＲです。

〈神奈川県横須賀市・長谷川敏考〉

Answer ●長谷川くん、キミの質問で成長のさせ方があったら教えて下さいとあるけど、特に㊙ワザなどはなく、戦士は敵を倒すごとに、そして魔法使いは魔法を使うごとに一定の経験を得、それが既定値になるとレベルがひとつ上るんだ。しかし、自分のレベルが高くなればなるほど、レベルアップのための既定値も高くなる。だからキミのキャラクターは、ちーいっとも成長していないのではなく、キミが気づいていないだけだと思うよ。ちなみに、レベルは10以上になります。

Question ●『覇邪の封印』をやっているのですが、どうしてもコウモリの仮面がみつかりません。ガイ、メディア、トレモスも見つけたし、魔法もあるし、剣もきたえてもらってあるので、あとはコウモリの仮面だけです。どうか教えて下さい。

〈埼玉県上尾市・竹内和夫〉

Answer ●このゲームは、キミが捜しているコウモリの仮面など、アイテム集めが重要なポイントになっているんだよね。さて、この仮面はどこどこにあるというのではなく、ある人物が持っているんだ。その人物とは、白の魔球が大キライなヤツ、わかるかな!?



Question ●僕は今、『リグラス』をやっているのですが、どうしても解けないところがあります。どうか助けて下さい。
(１)カードは３枚集めましたが、残りのあと１枚はどこにあるのですか（クリスタルは５つ持っています)。
(２）壁のＦＲの石板を取るための薬、そして命の薬はどうすれば取れるのでしょうか？

〈長崎県長崎市・狩野雅信〉

Answer ●では(１)から答えよう。キミはすでにクリスタルを５個持っているのだから、ある所に入れるようになっているはずだ。ヒントは、最後の２人のうち１人が持っているとだけ言っておこう。

つぎは(２)。まず壁のＦＲの石板を取るための薬は、最後の寺院にいる何者かが持っているよ。そして、命の薬は、Ⓕを３つ集めてゲームスタート地点の付近にある、ある壁をたたいてみると……。あとは自分で試してみてくれ。

Question ●『は〜りぃふぉっくす・雪の魔王編』で、氷のカギが見つかりません。キッドの森にあることはわかっているのですが……。それから、仏像があやしいのですが、どうしていいのかわかりません。クロ先生、良きヒントを教えて下さい。

〈大阪府上界市・坂本守〉

Answer ●氷のカギがみつからないって？　ウ〜ン、でもキミはすでにいいところに目をつけているんだよ。そう、仏像だ!! この仏像に、ケガをしたキツネから教わった呪文を使うと……とにかく試してくれ。

Question ●黒先生、僕は『ウルティマⅡ』をやっているのですが、どうしてもユビワが手に入らないのです。クレリックのアントスに会えばもらえると聞き、アントスがいると思われる惑星Ｘまで行ったのですが、アントスはユビワをくれません。「あなた祝をうけた。もどってリングをもらいなさい」とわけのわからないことを言うだけです。そこで、行ける惑星中を旅してみたのですが……。どうかヒントを教えて下さい。

〈東京都板橋区・及川哲弘〉

Answer ●及川くんの質問は、このゲームの中で最大で最後の謎なんだ。はっきり言ってリングを手に入れたあとは、ミナクスを倒すだけで、キミはもうラストシーンを見れるはずだ。さて質問のヒントだけど、街にいる占い師にお金を払うといろいろな情報を聞かしてくれるよね。その中に「名前もない男が、てがかりをもっている」という情報がある。じつは、その男がリングを持っているんだ。そいつがどこにいるかというと、それも占い師の情報で、「水が流れている街で聞いた」というのがヒントになっているんだ。『ウルティマⅡ』の中で水が流れていた街は３つしかなかったはず。さあ あとはガンバってさがすだけだ。

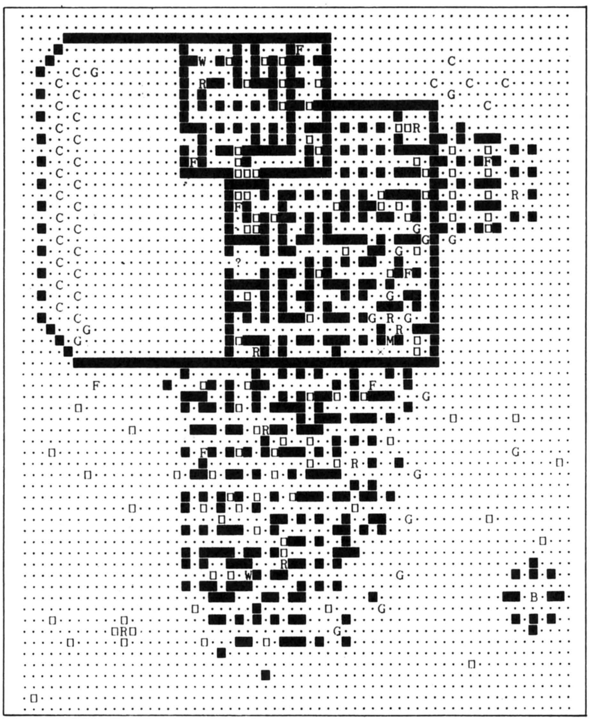
Question ●僕はＰＣ88で『エプシロン３』をやっています。敵の弱点はだいぶわかってきました。しかし、他のゲームだったら、敵を何匹か殺したり、ある程度遊んだら、次のステップにいくものなんですが、このゲームにはそれが無いみたいなのです。デモを見ていると、壁が開いて中に入っていく場面がありました。たぶん、そこに入らないと終らないのだろうと思います。でも秘密の場所もわからないし、開け方もわからない。途中でひろうアイテムにも、鉄くずなんて何の意味があるのかわからない。どうか助けて！

〈岡山県岡山市・松尾一徳〉

Answer ●ウ～ン、いろいろ書いてあるけど、ようするに中に入れる壁の場所とその壁の入り方が聞きたいのと、鉄くずは何かというのを聞きたいのだろうね。

まず、中に入れる壁の場所だけど、ズバリ書くとおもしろくないのでＣＩＴＹ１のマップを載せておくので、それを参考にプレイしてくれ。また壁の中に入る方法だけど、それはその壁の前に立って５キーを押せばＯＫ。あと、鉄くずは、たんなる鉄くずだから気にしないように。

エプシロン3のＣＩＴＹ１・MAP



・……平地
■……建物
□……通れる建物
Ｂ……基地
Ｇ……地下砲台
Ｒ……敵工場
Ｆ……味方工場
Ｗ……ワープゾーン
？……特殊な壁
Ｍ……人間
Ｘ……バリア
Ｃ……砲台

Question ●僕は今、ＦＭ―77ＡＶで『アルファ』をやっているのですが、ステーション・ユライの通路の奥のパスワードを入力するドアのところで困っています。パスワードがわからないのです。どこへ行っても見つかりません。メインコンピュータは壊しました。レーダースクリーンも見ました。ほかに何をやればいいのでしょうか？　クロ先生どうか教えて下さい。

〈千葉県千葉市・松永徹〉

Answer ●このゲームでは、くりかえして行動することが、時々必要になるんだ。だから、レーダースクリーンを１回見たからといって安心してはいけない。もうわかっただろう。ガンバレ！

Question ●はじめまして。僕は『夢幻の心臓Ⅱ』をやっていますが、どうやってもエルフの世界へ行けません。ダンジョンは全部行きつくしたし、シルヴィア姫は助けたし、黒の石も持っています。魔人の世界へ行ってもドラゴンなどの最強クラスのモンスターばかりで相手になりません。どうか、入口を教えて下さい。

〈埼玉県大宮市・松尾俊広〉

Answer ●キミはダンジョンをすべてまわったと言っているが、見落としてしまったんだな。エルフの世界の入口は、王様のいる城のすぐ南にあるダンジョンの中にあるんだ。ただし、そのダンジョンと城との間には川が流れているので、船が無ければ遠回りするしかないけどね。

Question ●クロ先生、僕は今『ファンタジアン』をやっているのですが、どうしても地下５階の溶岩で進めない所があって困っています。ここを越えるには、何かアイテムがいるのでしょうか。アイテムがいるのなら場所を教えて欲しいのですが……。お願いします。

〈千葉県流山市・阿久津悟〉

Answer ●阿久津くん、キミの予想どおり、ここを越えるにはGlacial Crystal（氷の像）というアイテムが必要だ。このアイテムを手に入れるためには、まず４階で、Dragons Scale（ドラゴンのウロコ）を手に入れ、そして地下３階の「Dragon Scaleを持ちて我を討て」というメッセージのあった所へ行くのだ。すると、そこでアイテムを交換してくれ、Glacial Grystalが手に入るというわけなのだ。わかったかな。



送り先

〒160 東京都新宿区四谷１―８―14 四谷１丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部「RPG&AVGお助けコーナー」係まで。

AVG WORLD

MYSTERY 倶楽部

グレアム氏の事件簿 グレアム

いらっしゃいませ。クリスマスイブの今夜もお越しになりましたか。当ミステリー倶楽部に。今回は、クリスマスイブのスペシャルメニューを用意しました。シェフ自慢の料理でございます。存分に味わいくださいませ。

クレーマー家のクリスマスイブの夜はふけて、グレアムのむかし話が始まった

クリスマス・イブのこと、グレアムが「クリスマスのプレゼントだよ」と言ってキャシーに差し出したのは、彼女が前から欲しがっていたみごとなエメラルドのブローチと、もうひとつは古い1枚の写真だった。

「クリスマス・ツリーが写っているだろう。これはぼくが15歳のときのクリスマス・パーティで撮ったものなんだよ。このときの思い出話をしてあげようと思ってね。サンタクロースがほんとにいるんじゃないかと、だいの大人たちが信じかかったという話なんだけど、どうかな？」

「へえ、おもしろそう。ぜひ聞かせてほしいわ」

「うん、あの年はたしか……」

※　※　※

「あの年はたしか大雪で、イブにも夕方近くまで雪が小止みなく降っていた。ぼくは田舎のグレアムおじさんの屋敷で暮らしていたわけだけど（詳しくは第一話『グレアム氏殺人事件』参照）、近所の親しい3つの家族が毎年共同でクリスマス・パーティーを開いていて、そのなかのひとりが扮したサンタクロースからプレゼントをもらうのが恒例になっていたんだ。そして、その年からパーティにも出席するように誘われていた。変わり者のおじさんは、そんなパーティなんかばかにして出ようともしなかったけど、ぼくが出席することはなんとか許してくれたんだ。

その年のパーティは農場経営者のディーンさんの家が会場になっていて、ぼくは執事のポッターと、たまたまグレアム伯父さんを訪ねてきていたデビッド伯父さんにつきそわれて行ったんだ。

まだパーティに出ることを許されていない幼い子供たちは、それぞれの家でしばらく前にサンタクロースからプレゼントをもらって寝ついてしまっていた。あと、その4家族のなかでその場にいないのは、グレアム伯父さんと家政婦のサラをのぞけば、たったひとりきりだった。その年サンタクロースの扮装をして、この4家族の家にクリスマス・プレゼントを配ってまわる役に当たっていたのは建築家のフォーセットさんで、彼だけがまだ来ていなかった。だれかが来る途中で雪の中に埋もれていたのを見つけたらしく、少し濡れたサンタクロースの衣装だけが床のはしに置かれていた。時間がたつにつ

第五話

作：ミステリー倶楽部
with 永橋隆

の贈り物



れて、みんな少しずつそれが気にかかりはじめていたんだ。

10時半をまわったころ、ドアがギイッときしんで開いた。やっとフォーセットさんが現れたんだ。だれともなくホッと安堵（あんど）のため息をつくのが聞こえた。

『どうも遅くなって申し訳ありません』と恐縮した表情でフォーセットさんが言った。

『とんでもない。こんな大雪の中をご苦労さまでしたわね、フォーセットさん』

『子供たちも喜んでましたよ。うちの子なぞ、サンタクロースなんているはずない、などと言いだす年頃になったものですから、今年こそバレるかなと予想してたんですけどね。うまくやっていただいて……』

『そうね、なんだかそっけないような気がしたんだけど、それがかえってよかったみたい』

『声を出したりしたら、すぐフォーセットさんだとわかってしまいますものね』

『そうそう、私たちの子供もみんなそれだけ成長したってことですよ』

そんな会話を上着もとらずに立ちつくしたまま聞いていたフォーセットさんは、キョトンとした表情でようやく口を開いた。

『いったい、それは何のことですか？私は今日、T市にどうしてもかたづけなければならない用事があって出かけていて、やっと今もどったところなんですよ。用事がもっと早くすむつもりでいたものですから、つい家族にも知らせずに出かけてしまったんです。それに、昨日みなさんからあずかったプレゼントの置き場所もだれにも教えてなかったし……ビビアン、きみが配ってくれたのかい？』たずねられたフォーセット夫人は、うす気味悪そうに首を横に振りながらほかの人たちの顔を見回した。しかし、だれひとりとして首をたてに振るものはいなかった。全員の視線の先には、10時発のT駅の切符の半券を差し出しているフォーセットさんの手があった。」

※　※　※

グレアムは熱い紅茶をカップに注ぎ、ひと口すすってから言った。「信じるかい？」

「脅かさないでよ。フォーセットさんが嘘をついてるんでなければ、ほかの人たちの中にサンタクロースになりすました人がいるんでしょ」

「ハハハ。やっぱりスリラーじゃきみを喜ばせることはできそうにないな。じつは、フォーセットさんはその日の予定が数日前からわかっていたものだから、サンタクロースの代役をパーティに来るうちのだれかに頼むことにしたんだ。でも、年に一度のこの行事に参加できないのはいかにも残念だし、代わってもらう人も大変だろうと思った。そこで、茶目っけのあるフォーセットさんは代役を頼んだ相手と相談して、みんなをひっかける計画を立てた。それがみごとに成功したというわけなんだ。おまけにその夜はサンタクロースがだれだったかという謎解きゲームになって、ずいぶん遅くまでパーティはにぎやかに続いたのさ」

「すると、全員の証言を集めるとサンタクロースがわかるという仕組みだったのね」とキャシーが言った。

「いや、フォーセットさんもそのサンタクロース氏も、ただみんなを驚かすつもりだっただけなんだ。いくら前もって綿密に計画を練っていても、トリックで完全にだましてしまうのなら可能かもしれないけど、それが推理ゲームの問題として成り立つかどうかとなると、これは大変なことだよ。だって、手掛かりになるものはほとんど各人の証言なんだ。大事なところを見のがしている人もいるだろうし、忘れてしまって証言しない人もいるかもしれない。それに、サンタクロースが現れる現場にいあわせることを前提に考えていた人がいなかったり、その逆だったりすることもありうるわけだ。だけど、だれともなく『それじゃあ、サンタクロース氏を当ててみませんか？』と言い出してワッともりあがり、いつのまにかゲームになってしまった。おまけに、犯人、いやサンタクロース氏がみごとに見つかったのさ。あのときの証言は今でもみんな覚えているよ。どう、この謎に挑戦してみるかい？」

「もちろん！　さあ、質問するわよ……」

イラスト／中村亮

ゲームの進め方

「あ、ちょっと待って、キャシー。質問のしかたについて言っておくよ」とグレアムが言った。「この日はどこの家でも特別な日ということで、夕方からみんなが時計に注意しながらそわそわしていたんだ。子供たちはもちろんサンタクロースがいつ来るかと待っていたわけだし、大人たちもパーティに持ちよる料理やなにかを時間に遅れないようにそろえようと懸命だったからね。そこで、時間を区切ったほうが証言をまとめやすかったんだ。ぼくらは、《8時以前》、《8時から8時半》、《8時半以降》の3つの時間に区切って証言を出すことにした。真相を知っているフォーセットさん以外の人がすべて3回ずつ答えているわけだ。だから、質問は、『どの時間』についての『だれ』の証言、という形で聞いてほしい。いいね」

※　※　※

ということで下にあるパラグラフの早見表を見てほしい。どのパラグラフが、誰のどの時間の証言であるかすべてわかるはずだ。たとえば、グレアムの8時から8時半の証言は13番のパラグラフという具合いに。証言する人は全部で10人。パラグラフは全部で30コです。なお今回、プログラムは省略させていただきました。あしからず。



パラグラフ早見表

WHO / WHEN	グレアム・クレーマー	デビット・カールトン	ウィリアム・ポッター	ビビアン・フォーセット	フラニー・フォーセット	カルビン・ディーン	ブレンダ・ディーン	グレース・ディーン	スティーブン・モリソン	ヴィッキー・モリソン
～ 8:00	7	17	3	16	8	21	1	9	14	5
8:00～8:30	13	20	25	29	15	18	10	11	12	23
8:30 ～	22	26	6	4	2	28	24	27	19	30

問　題

1．フォーセット氏の代わりにサンタクロースに扮装したのはだれか？（ひとりでも複数でもかまいません）

2．4つの家にプレゼントを配ったトリックはどのようなものか？（それぞれについて答えてください）

Ⅰ　クレーマー家　Ⅱ　フォーセット家

Ⅲ　ディーン家　Ⅳ　モリソン家

3．パラグラフをいくつ調べたか？



※注…身長を見る場合、グレアム①とヴィッキー・モリソン⑪がほぼ同じと考えてください。
番号は、下の関係者一覧表のものと対応しています。

関係者一覧

（数字のある者はパーティ出席者）

◇クレーマー家

サー・グレアム・クレーマー(53)
グレアムの伯父。

①**グレアム・クレーマー(15)**
主人公。

②**デビッド・カールトン(44)**
サー・グレアムの弟。会社経営者。

③**ウィリアム・ポッター(64)**
執事。

サラ・アダムス(27)
家政婦。

◇フォーセット家

④**ジョン・フォーセット(42)**
建築家。

⑤**ビビアン・フォーセット(39)**
ジョンの妻。

⑥**フラニー・フォーセット(17)**
長女。

◇ディーン家

⑦**カルビン・ディーン(38)**
農場経営者。

⑧**ブレンタ・ディーン(34)**
カルビンの妻。

クララ・ディーン(11)
長女。

ジョニー・ディーン(7)
長男。

ギルバート・ディーン(5)
次男。

⑨**グレース・ディーン(64)**
カルビンの母。

◇モリソン家

⑩**スティーブン・モリソン(40)**
T市の役人。

⑪**ヴィッキー・モリソン(36)**
スティーブンの妻。

レスリー・モリソン(12)
長男。

証　言

❶カルビンと３人の子供たちに手伝ってもらってパーティの準備をしてたら、６時半くらいにレスリーがやってきて、ジョニーとギルバートと遊んでいてくれたわね。あの２人に手伝ってもらうのもいいけど、お皿でも割られるよりはましだから助かったわ。レスリーは７時前には帰ったらしくて、チビたちはまたダイニングルームに来て騒ぎだしたの。それにしばらくすると、こんどは食事の用意でちょっとキッチンに立ったすきにカルビンがいなくなっちゃうし。待っていてもしようがないからすぐに食事にしたわ。

❷８時半に夕食を終わってママにパーティに行く服装のことを相談すると、「少し遅めに行けば、先に行った人が道を踏み固めてくれているでしょ」って言われて、なーるほどと感心しちゃったわ。だてに年くってるわけじゃないんだな、なんてね。本通りは、私が道をつけるときに見たのとくらべると何人も人が通っていて、全然心配する必要はなかったみたい。サンタクロースの足跡もほとんど区別ができなかったわ。

❸雪がやんだら本通りまで道をつけなければならないとは思っていたんですが、夕方道をつけるなどということはついぞなかったものですから、すっかり忘れておりました。ええ、グレアムお坊っちゃまがパーティにいらっしゃるからと、サー・グレアムのお言いつけだったのです。カールトンさまに指摘されたときには、もうご夕食の寸前でした。あわてて玄関に出てみると、昼前にカールトンさまがおいでになられたときの足跡もすっかり見えなくなっておりました。カールトンさまのおとりなしで、なんとか事なきを得たのでございます。

❹私とフラニーが家を出ると、ポッターさんともうひとりが、本通りをディーンさんの家のほうに曲がるのが見えましたわ。とてもグレアムさんには見えなかったですからね。まさかカールトンさんだとは思いませんでしたわ。私は、ジョンが先にディーンさんの家に行っていると思っていたから、フラニーといっしょにドレスの着付けをしてのんびりと出かけましたわ。ええ、ディーンさんの家は近いですから、出たのは９時２、３分前というところでしょうか。

❺食事にしようと思って居間に行くと、主人とカルビンさんがチェスなんかしているし、レスリーも部屋にいないんで、なかなか食事ができなかったんですよ。ええ、レスリーはディーンさんの家に行ってきたと言って、7時半に居間に入ってきました。それから15分くらいしてカルビンさんが家に帰られて、ようやく食事になったんですよ。

❻私はグレアムお坊っちゃまのお供をしてパーティーにおじゃますることになっていましたし、サー・グレアムは９時過ぎにはベッドに入られるので、カールトンさまをお誘いしたんです。ところがお坊っちゃまは、植物図鑑をディーンさんに見ていただくんだとおっしゃって８時半過ぎに先に出かけられましたので、私とカールトンさまはあとからうかがったという次第です。私の気がついたことといえば、そうですね、カールトンさまが発見されたサンタクロースの衣装をべつにすれば、お屋敷を出るときに庭にはサンタクロースの足跡と先にいらっしゃったお坊っちゃまの足跡が平行についていただけで、屋敷をまわりこんだようなあともまったくなかったということくらいですね。

❼ぼくは食事のちょっと前まで自分の部屋で本を読んでいました。食事の時間というのは、一年中けっして変わらず、夕食は７時半と決まっているんです。つい本に夢中になって遅れてしまって、あやうくグレアム伯父さんに怒鳴られるところでした。ところが、ポッターが道の雪かきをするのを忘れていたことで、カールトン伯父さんとグレアム伯父さんが言いあいしていらっしゃったので、うまく食堂にすべりこめたんです。

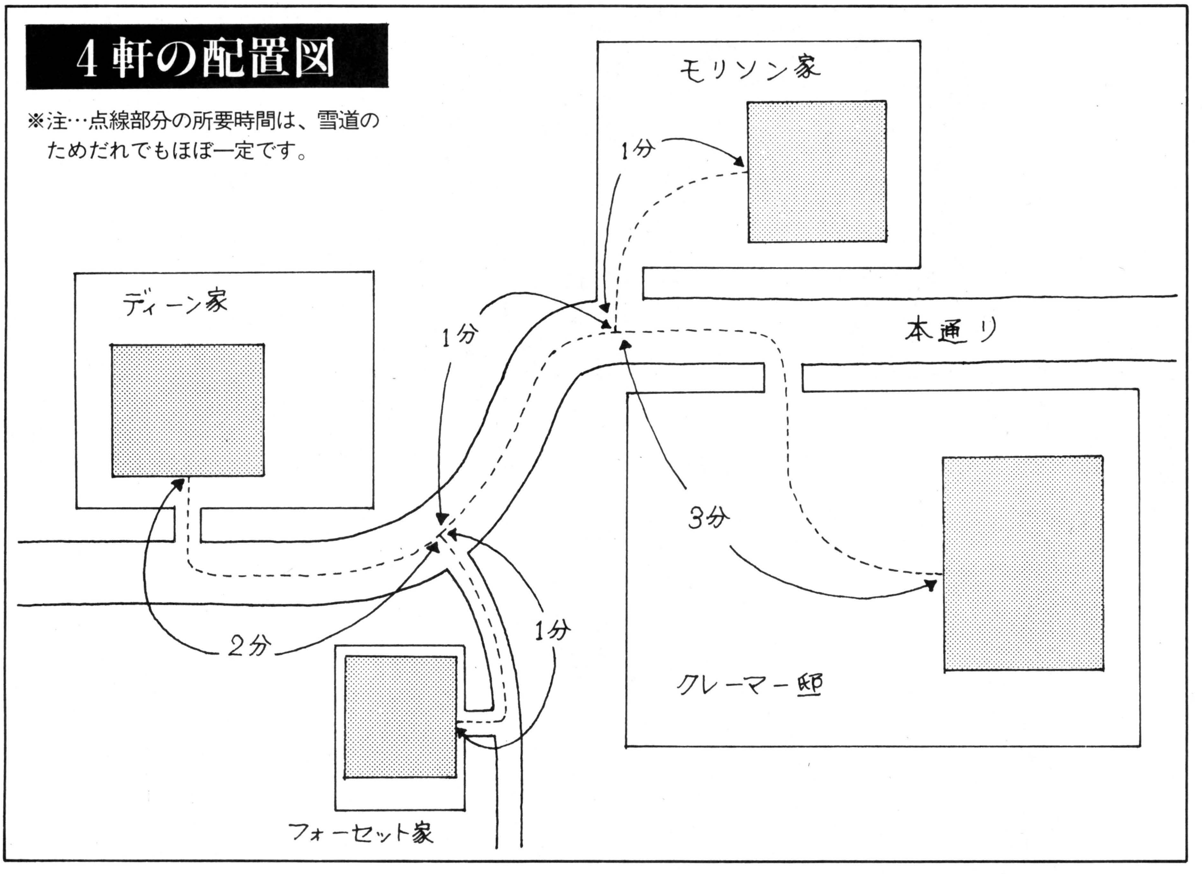
❽お父さんがサンタクロースをやるなんてちっとも知らなかったから、本通りまでわざわざ道つけをしたのよ。そのあと７時ころからキッチンでお母さんの手伝いをしてたわ。サンタクロースが来たのはその４、50分後よ。このすてきなドレスをもらったの。私、嬉しくてサンタクロースがだれだかなんか全然気をつけてなかったわ。そういえば一言も口をきかなかったわね。背は私より10センチくらい高かったと思うけど。

❾食事に呼ばれるまで２階の部屋にいましたよ。フラニーが道の雪かきをしているのが窓から見えたわね。部屋の置時計で７時前でしたっけ。感心したのは、はしごに登ってひさしや２階の窓につもった雪まで落としていたことよ。そのあと彼女は、キッチンでビビアンさんといっしょに料理をしているようでしたね。サンタクロースが小路に入っていくのも見えたけれど、本通りのどちら側から来たのかは覚えてないわねえ。そのときちょうどギルバートが食事に呼びにきたんだけど、７時45分でしたよ。

❿パーティの準備があるから、予定どおり８時20分で夕食を切りあげました。ぐずぐずしていたらとっても間にあいそうになかったですからね。それからは、お母さんとクララに手伝ってもらって、てんてこ舞いでしたね。

⓫カルビンは遅くもどってきたので、５分くらいしか夕食を食べてませんでしたね。パーティの準備の手伝いをめんどうくさがって、こっそり抜けだしたりした罰ですよね。パーティ用のごちそうを居間に並べはじめると、さっそくジョニーとギルバートがつまみ食いをするんで、サンタクロースが来るまで車でだめよって言ったんですが、ぜんぜんききわけがないんですよ。「おばあちゃん、サンタになるのはだれだか知ってる？」なんてかわいげのないことを言い返しますしね。私はそんなこんなで、サンタクロースが来るまではほんとにバタバタしていましたよ。

⓬サンタクロースが来たのはこのころだったけど、何時だったんだろう。そういえば、サンタクロース



を迎えに出たレスリーが、帆船の模型セットを嬉しそうにかかえてもどってきて、居間の時計が遅れてるよと言ったんで、ラジオの8時半の時報に合わせて直しておくようにあいつに言ったね。

13 ええ、雪の中に立っているのを見たときには、だれだろうなと思いました。フォーセットさん、モリソンさん、ディーンさんのうちのどなたかだな、とは考えましたけど。でも、プレゼントのほうに気をとられてしまって……。植物図鑑か地図帳が欲しいってグレアム伯父さんにお願いしていたんですが、両方とももらえるなんて思ってもみなかったんで、嬉しくってサンタクロースどころじゃなかったんです。すみません。

14 居間の柱時計が7時を打ってほんのまもなく、カルビンさんがおいでになったな。たまの休みくらいゆっくりチェスでもしようと前からお誘いしていたんですよ。居間はキッチンと近いから、ヴィッキーがたてる物音はずっと聞こえていましたよ。

15 道をつけといたのは本通りまででしょう？　だからその先のことを考えると、こんなドレスじゃなくって、軽装にしようかどうしようかとさんざん迷ってしまったのよ。グレアムも今年からパーティに出るということなのに、みっともない格好はできないし、かといってま新しいドレス濡らすのもいやだったしね。それに、今年からお化粧もすこしくらいしようと思ったし。で、結局、食事のあとでママに決めてもらうことにして下に降りたの。

16 夕方からほとんどキッチンにいましたわ。7時ころまでフラニーが道の雪をのけているスコップの音がしてました。ジョンが午後からずっといないのは、どこかでサンタクロースの扮装をしているのだろうと思ったものですから、とくに気にはしていませんでした。フラニーはサンタクロースがこのパーティに集まる人の扮装だということは、とっくに知っているんですが、なにしろいたずら好きの主人が、フラニーには今年は自分がその番だということを隠していましたから、サンタクロースが現れたときにも何も言わず黙っていました。サンタクロースは私がキッチンから顔を出すと、もう出ていったあとでしたわ。そう、キッチンの窓からやって来るのが見えたのが7時45分ころでしたね。フラニーはプレゼントの包みを開いてそれがドレスだと知ると、着てみると言ってはしゃいで2階へあがっていきました。

17 あのがんこ者の兄が、よくグレアムをパーティに出してくれたもんですなあ。グレアムもそうとう頼みこんだんでしょうが、それよりもあなたがたに寄せる信頼が大きいからでしょう。私なぞ全然信用されとらんのですよ。夕食の前にもちょっと事業資金の相談をもちかけたんですが、相手にもされない。まあ、頭でも冷やしてこようか、と思って玄関ホールに出て



みると、今夜グレアムがパーティに行くという話なのに、道がすっかり雪に埋まっているじゃありませんか。それで、私も行くから心配ないと兄に言って、やっとかんしゃくの爆発をくいとめたんです。

18 家にもどると家族はもう食事の最中だったので、たいして食べられませんでしたよ。でも、パーティもあることだから気にはしませんでしたけどね。ぼくはお酒さえあれば食事なんかどうでもいいんです。もう一度チェスの続きをやりにモリソンさんのところにもどろうかなんて考えたりしたけど、初参加のグレアム君が早く来てくれたし、カールトンさんにもいらしていただけたんで、いちだんと酒がおいしいですよ。

19 カルビンさんとチェスの続きをやるつもりだったんだが、いらっしゃらないのでいらいらしてたんですよ。そしたら、タオルを巻いただけのとんでもない格好でヴィッキーが居間に入ってくるなり、「あなた、もう時間よ！」って怒鳴るじゃありませんか。ぼくもびっくりして先にひとりで出てきたんですよ。でも、あわててたんではっきり覚えているわけじゃないんだが、サンタクロースの大きな靴の跡の上に新しい別の足跡がいくつかあったような気がするんです。

20 私はサンタクロースには会っておりません。ちょうど食事中だったし、このかわいそうな孤児のグレアムを、フォーセットさんたちがそういう催しの仲間に入れてくださっていることは承知しておりましたからな。何も不審には思わなかったわけですよ。兄が例のごとく「待たせておけ」などというものですから、「子供は待ちきれません。行かせておやりなさい」と口ぞえくらいはしてやりましたがね。まあ、プレゼントの包みを開いたグレアムがとても喜んでいるのを横目で見て、わざと咳ばらいなんぞをしていましたから、自分の手で渡す楽しみを取られたような気持ちなんでしょうな。ハハハハ。

21 レスリーに聞いたらモリソンさんのご主人はべつに忙しそうにはしていないってことだったから、私は、7時を10分か20分まわったくらいに家を出たんだったと思うけど、モリソンさんの家に行ってご主人とチェスをしてたね。まだ街灯がついてなくて足跡なんか見えなかったな。それにしても、やっぱりモリソンさんのような役所勤めの人は、休みは休みらしくできていいですなあ。私なんぞ貧乏ひまなしなものですから、いつでも逃げだしたくてたまらないんですよ。

22 ぼくは、植物図鑑を生物学にくわしいディーンさんに見せたか

ったものだから、早めに屋敷を出たんです。大通りを曲がると、ちょうど赤いサンタクロースの服を来た人が、ディーンさんの家に入っていくのが見えました。そういえば、クララやジョニー君たちが部屋でサンタクロースといっしょに遊んでいましたね。

23 夕食は軽いものですませたから、20分間くらいだったかしら。レスリーが、玄関のドアをノックする音が聞こえたって言ってとんでったのが、ちょうど食事の終わりごろだったわ。サンタクロースは、お礼を言っても頭をなでてくれただけですぐに出ていったと言ってたわね、レスリーは。

24 サンタクロースが来てほんの2、3分でグレアムさんがいらっしゃいましたね。居間に行く途中でジョニーとギルバートの部屋をのぞくと、プレゼントの機関車の模型のレールをいっしょになってサンタクロースがつないでいましたわ。パーティの用意もありましたから、「9時前にかならず寝るのよ」と言っただけで通りすぎてしまいましたけどね。私とお母さんは、2度の出迎え以外ずっとキッチンと居間を往復してました。

25 サンタクロースの扮装のかたがお屋敷にいらっしゃったのは、ちょうど8時でございます。私は、サー・グレアムとカールトンさま、グレアムお坊っちゃまのお3人のお食事を給仕しておりましたが、ノッカーの音が聞こえましたので玄関口に出てみますと、外に立っていらっしゃいました。お坊っちゃまの前でほとんど口をおききにならないのは、この数年同じなのですが、今回は迎えに出た私にも一言もおっしゃいません。客間どころか、玄関ホールにさえお入りになりませんでした。サー・グレアムは食事中に一座のかたが立たれるのがお嫌いなんですが、しかたなくお坊っちゃまにお取り次ぎしたしだいです。サンタクロース氏は、お坊っちゃまにプレゼントをお渡しになってすぐ門のほうにもどっていかれました。背丈ですか？さあ、なにしろあの深い雪の中に立っていらっしゃったものですから。

26 グレアムは早めに行きたいと言うが、われわれ大人が約束の時間を守らないというわけにはいきませんからな、ポッターと私はちょうど着くように9時10分前くらいに出てきました。ポッターは心配そうでしたが、なあに、グレアムももう立派に大人の体格です。それに、私の住む都会などとくらべれば、部屋の中を歩くみたいに安全なものですよ。ハハハ。その証拠に、こんなまっ赤な衣装が雪のなかからはみ出しているのにほおってあったわけですから。ええ、これは私が来る途中、本通りの曲がり角のところで見つけたんです。田舎は平和ですな、まったく。

27 サンタクロースは私どもの家に来たのが最後のようね。あれはたしか8時40分ころでしたよ。家じゅうみんなで出迎えたんですよ。ええ、やっぱりすぐに帰ろうとなさったけど、子供たちが離しませんの。それでとうとう子供部屋まで引っぱっていかれてしまって、しばらく遊びの相手をさせられていたようですよ。

28 私はてっきりサンタクロースはフォーセットさんだとばかり思ってたものだから、フォーセットさんならうちのやんちゃどもをうまくあしらってくれるだろうと思って、グレアム君の持ってきた植物図鑑をいっしょに眺めていたんですよ。そこにクララがプレゼントの犬のぬいぐるみを見せに来たんで、「サンタクロースがあっちの部屋にまだいるよ」と言うと、ケーキを切って持っていきましたよ。クララに聞けばだれがサンタクロースだったかわかると思いますけど、起こしてきましょうかね？

29 ジョンはもどってこないし、フラニーもなかなか2階から降りてこないから、私ひとりで8時過ぎに食事をはじめたんです。フラニーが一生懸命にドレスを着たりお化粧しているのはいいけど、どうせ食事のあとでやり直さなければならないんだから注意しようかとも思ったんだけど、この年頃はなにかとめんどうですからね、ほっといたんですよ。食べはじめてから10分くらいして降りてきたんだけど、ジーパンのままだったからほっとしましたよ。ドレスを汚したらたいへんですもの。

30 シャワーを浴びてバスルームから出ると、ななんと8時50分じゃない。あわてて着替えたけど、お化粧をするひまさえろくになかったわ。レスリーは帆船の模型をいじくっていてなかなか寝室に行ってくれないしね。それでいちばん遅くなってしまったってわけ。ごめんなさいね。今日はまったくおかしな日よ。

解答の募集



今回の「グレアム氏の事件簿――第五話　グレアムの贈り物」はいかがでしたか？　いつものような血なまぐさい殺人事件は起らない、12月号にぴったりの内容でしたでしょう。ちょっと気がはやいかもしれませんが、クリスマスを題材にさせていただきました。少し難しかったかもしれませんね。秋の夜長にじっくり推理してみてください。今回の事件では3つの質問をさせていただきました。おわかりになったかたは、感想もそえて解答をお送りください。またオリジナルのシナリオも募集しておりますので、自信のある方はお送りください。

ハガキの送り先は、〒160 東京都新宿区四谷1―8―14　四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部「ミステリー倶楽部――第五話　グレアムの贈り物」係まで。正解者には、抽選で5名に、コンプティーク特製の冬でも着れるTシャツをプレゼントします。

パーティの終わったあとに　第三話

解答編



　ふたたび電灯のすべてともされたサロンは、きちんと服装をととのえて出てきたジュリアやローラも加わって、がやがやと騒がしかった。屋敷のほうでなにやらやっていたらしいグレアムが使用人通路から現れると、話声はぴたりとやんだ。
「これはいったい何の騒ぎなんだ。のぞきがあったとかいう話だが、そんなことくらいでおれたちを全員集めて説教をしようっていうのか？」とマイク・ガードナーが最初に口を開いた。
「すみませんが、少しの間ご辛抱願います。ところでマイク、きみはたった今『全員』と言ったけど、そうでないことはきみがまっ先に気づいてなければいけないんじゃないですか？」
「ベティ！——やっぱり、彼女が被害者だったのか。カギはどこだ、彼女のところに行ってやらなくちゃ……」
「残念ながら、もう手遅れです。みなさんに集まってもらったのは、それを報告するためなんです。——ベティ・ウォルコットは、何者かによって殺害されました」
　一同はハッと息をのんだ。「本当か…？」マイクの顔がみるみるうちに青ざめた。
「ええ。きみが、さっきの証言どおりベティーとずっと部屋にいたならば、こんな悲劇は起こらなかったでしょう。つまり、彼女をひとりにしてローラの部屋に行ったりしなければ、ということです！」
「で、でも……あれは、ベティが行けと言ったんだ。ローラの部屋のドアが閉まる音が聞こえたとき、『ローラが待ってるんでしょ。行ってちょうだい。あなたが彼女とつきあったって、私はちっとも気にしないわ』って、彼女が言ったんだ。こう言葉にするとそれほどでもなさそうだが、語気はほとんど『出ていけっ！』って怒鳴っているのに等しかった。ぼくは仕方なくバスルームを通ってローラの部屋に逃げこんだんだ」
「ちくしょう、やっぱりおまえはローラとできていたんだな！」とロナルド・コールマンが叫んだ。
　グレアムはそれにかまわず先をつづけた。「今のガードナー君の新たな証言はひじょうに興味深いものです。まあ、どれくらい『仕方なく』だったのかは置いとくとして、彼がベティの部屋、つまり殺人現場にいなかったのは事実です。おそらくベティの悲鳴を聞いたマイクはあわててローラの部屋からもどろうとしたのでしょうが、バスルームはベティの側からカギがかけられていて通れない。廊下をうかがうと、ぼくやクラーク夫人がいる。そこで、ローラがひと芝居打っておおげさに騒ぎたて、その間にマイクをサロンに逃がしたんです。それはキャシーが目撃しています」
　これを聞いて、ローラはおどおどしながらも深くうなづいた。
「じゃあ、やっぱりおれの目撃した痴漢が殺人犯だったんだな」とゲイリー・ホルトが言った。
「その前に、きみについて考えてみましょう。きみがぼくらと別れたのが乱闘の3分前、また、使用人通路にきみのタバコの吸い殻が落ちていたから、そこを通って屋敷の玄関に出るのに時間的にはせいいっぱいです。でも、きみはそこからローラの部屋に行くつもりだったんじゃないですか？」
「ふん、知ったことか。だが、ぼくの行動はそのとおりだ。玄関前で寮の窓から降りてくる男をみたんだ」とゲイリーは言った。
「それも、『部屋の明かりで』でしたよね。ところが、ジャスパーの証言では、明かりがついていたのはジュリアの部屋だけなんです。つまり、その男はベティの部屋からではなく、ジュリアの部屋から降りてきたところだったんです」
「どういうこと？　それはケントだったって言うの？」とジュリアが言った。
「いいえ、ケントはそのとき守衛室の前にいたんです。彼のアリバイはジャスパーが証言しています。また、ぼくがその人物でありえないことは、いっしょにいたキャシーとクラーク夫人が証言してくれるでしょう。そうすると……」
「ち、ちょっと待ってくれ。こ、殺されたのは、ベティなんだ。ぼくが殺したのなら、どうしてジュリアの部屋から出てくることになるんだ。」とロナルドがせきこんで言った。
「ぼくがいつ痴漢と殺人犯が同一だと言いました？」とグレアムは問い返した。
「あっ！」と驚きの声がいくつも同時にあがった。
「それにもうひとつ。最初、だれもがあの女性の悲鳴は痴漢にあった女性があげたものとばかり思いました。でも、もしも悲鳴をあげた女性と、痴漢にあった女性が別だとしたら……」
「つまり、私が……」といいかけて、ジュリアは小刻みにふるえだした。
「そうです。痴漢に襲われたのはあなたなんですよ、ジュリア。あなたは、その……性行為の形跡に気がついて、それを残したのは当然ケントだと考えたでしょうが、正体なく眠っているあなたの体をもてあそんだのは、ロナルド・コールマンだったんです！」

全員の視線がロナルドに集中した。青ざめた顔に冷や汗を浮かべて、彼はソファのはしに腰かけてガタガタと震えていた。ところが、そのすきにサロンのドアのほうにじりじりとあとずさったいく者がいた。グレアムはその人影を眼のはしにとらえたが、気がつかないふりをして言葉を続けた。
「その証拠の第一は、彼がプールサイドで酒の酔いをさましていたという証言です。プールにはカギがかかっており、そのカギは守衛室にありまし。すると、彼はしらふでも楽に越えられそうにない高い金網のフェンスを越えて出入りしたことになります。どう考えても不自然です。第二はこの車のキーです。守衛室の壁になかったのは彼のキーだけです。9時に守衛室で退出届けを出したときに受けとったんでしょう。これは、彼が近づいていないはずの寮の窓の下にありました。ベティーの悲鳴を聞いてジュリアの部屋にいてはまずいと思ったコールマンは、急いで服を着て窓から出て、そこをゲイリーに見つかったんです。キーはあわてて駆けだした拍子に落としたのでしょう」
「しかし、ロナルドが殺人犯でなく、グレアムとぼく、それにマイクも犯人でないとすると……」とゲイリーがつぶやいた。
「やっ、ケントがいないぞ！」マイクがサロンを見まわして叫んだ。
「ケント・マーシャルはここです」その声とともにドアがゆっくりと開き、両側から警官に押さえられたケントを従えて、中折れ帽をかぶった男が現れた。アルフレッド地方検事だった。
「クレーマーさん、あなたのおっしゃったとおり、このネズミが出てきたところをひっ捕らえましたよ」
「ありがとう。さて、ふたたびメンバーがそろったところで本題に入りましょう。この事件は、一見、偶然のいたずらで複雑に入り組んでしまったように見えますが、じつは犯人が念入りに計画をたて、巧妙に仕組んだものなのです。ロナルド・コールマンがジュリアに気があることを知っていた犯人は、彼にジュリアがもうすぐ部屋でひとりきりになることをほのめかし、ジュリアには睡眠薬を与えて眠らせておきました。また、あらかじめベティにはマイクをローラの部屋に追い出しておくようにと耳打ちしました。マイク、もう白状してもいいだろう。きみは、以前にもベティに見せつけるようにしてローラと会っていたんだね？ そうだろう」
「ああ。でも、それは彼女が妊娠していることがわかってからだよ。相手はあきらかにぼくじゃないんだ」
「ふん、それはまあいいでしょう。つまり、犯人はそのことを利用して、まんまとベテイがひとりで自分を待つよう仕向けたんです。そしてジュリアの部屋を出てベティのところに行きます。おそらくこの前後に、自分のもくろみどおりにロナルドがジュリアの部屋に入っていくのを確認しているはずです。なぜなら、自分の犯行と同時刻にロナルドが意識のないジュリアを襲わなければ、この計画は中止せざるをえなかったのです。そのために犯人は、ロナルドが気をそそられるようにジュリアを全裸にしておくというようなことにまで細かく気を配っているくらいです。しかし、一方ベティが強姦されたように見せかけるのは簡単です。なにしろ被害者のベティが犯人を信用していたんですから、行為の途中で絞殺すればそれでよかったわけです。悲鳴をあげられることも計算に入っていたでしょう。すでに脱ぎすてられている衣服を散らばらせたり下着を破るくらいは、何秒とかかりません。少なくとも殺してすぐに行動すれば、そんな悲鳴など予期していないロナルドよりは、ずっとはやく逃げ出せるわけですからね。そしてだれか確実に証言してくれる人間の前で、ジュリアの部屋から出てきたロナルドをさして、あたかもベテイのところから出てきたところを発見したように騒ぎたてればいいのです。これでベティ殺しの罪をロナルドに着せてしまえるわけです。案のじょう、先に窓から出て守衛室の前で待っていると、ロナルドが窓から出てきました。ただ誤算だったのは、ゲイリーという招かれざる客がジュリアの部屋から出るロナルドを見つけてしまい、乱闘騒ぎで話がややこしくなってしまったことですね。動機は……これは犯人自身の口から言ってもらおうか、ケント・マーシャル！」
「くそっ。あんなねんねに手をだすんじゃなかったぜ、妊娠したから結婚してくれってしつこくいいやがる。遊びと現実の区別もついてないんだ。哀れなのはおれのほうさ……。だが、最大の誤算は、おまえのような男がこのパーティーに来ていたことだぜ、グレアム！」ケントは悔しげにグレアムをにらみつけて言った。

正解者発表

今回は、またとびきり難しかったようでございますね。正解はわずか2名だけでした。
今回の正解者は

東京都　山口範夫　様
埼玉県　木村幸彦　様

とさせていただきます。
ただし、完全な正解は山口様だけ。木村様は、多少解答にあやまりがあるのですが、基本的な推理はあっているので、今回はおまけで正解とさせていただきました。次回はしっかりがんばってください。
そして、今回不正解だったみなさん、次回こそ推理力をしっかり働かせて、正解を送ってください。お待ちしています。

お詫び 11月号の「死を呼ぶ暗号」のパラグラフに、重大なミスが3カ所ありました。パラグラフ①の17行目、「4号室」を「5号室」に、パラグラフ⑤の27行目、「2号室」を「4号室」に。パラグラフ⑯の10行目、「4号室」を「3号室」に訂正して、プレイしなおして下さい。なお、次号は都合により1回休みます。

誌上体験アドベンチャー

ADVENTURE



連載その17　　先江　進

前回のあらすじ

秘密組織の一員であるトミーに緊急使令がでた。それは、ガイアス星の自由の丘に封じこめられていた、強力な破壊光線を発するＡＸＩＲＯＮの試作サンプルをソ連が奪取しようとしているのを阻止せよ、というもの。トミーはすぐにガイアス星へ向かった。

殺人物体 AXIRON（アキシロン） Part 2

トミーは着陸するときにソ連の兵士に見つけられないように、目的地である自由の丘より南約500kmでガイアス星に接近し、あとは超低空飛行で自由の丘の南10kmの地点まで近ずき、そこの平地に着陸した。バックの中から酸素補給用小型マウスピース、ロープ、ライター、ナイフ、双眼鏡などをポケットへと移し、自由の丘に通じる森へと向かった。

自由の丘のまわりには、いくつかの丘があり、それぞれの丘にはシンボルの像が建てられている。時の丘には日時計、富みの丘には黄金の王冠、そして自由の丘には自由の女神というように。森をぬけると湖に出た。この湖の右側をまわって進むと、湖の北岸に行くことができる。そこから北にある草原を通りぬけると、それぞれの丘に通じる分岐点にでるのだ。

とそのとき、湖の東側の岸近くに７、８人の男が現われた。どうもソ連の兵士らしい。男達は岸辺にテントを張りだした。

「テントを張って一夜を明かそうというのなら、まだＡＸＩＲＯＮがどこに隠されているのか知らないんだ」

このまま湖の右側から進んだのでは、彼らに見つかってしまう。といって、湖の左側へいこうとすると、すぐそこに大きな岩壁があり、それを登って越えないかぎり、湖の西側には行けそうもない。いったん西側へ達すれば、そこから東側にいるソ連の兵士からは見つからずに進めそうなのだが。

—イワヲ　ノボル

足をかけることができないので、登れない。

—イワヲ　ミル

ＯＫ。岩から小さな木がはえている。

—キニ　ツカマル

手がとどかない。

—ロープヲ　ナゲル

ＯＫ。ロープが木にひっかかった。

—ロープヲ　ノボル

ポキッ、と木が折れて、トミーは勢いよく落ちてしまい、頭を岩にぶつけて気を失ってしまった。目を開けたとき、ソ連の兵士がトミーをかこんで銃を向けていた。

「若いの、ＡＸＩＲＯＮが隠されているという自由の丘への行き方を教えろ。さもないと、いますぐぶっ殺すからな」

このあとの話は、悲劇の結末をむかえることになる。トミーは地球へはもどらなかったし、ソ連は奪取したサンプルをもとにＡＸＩＲＯＮを大量生産し始めたという。

ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ！

●たった１本の木のトラップでアウトになるなんて、きびしいのうＡＶＧは。ここまでやりなおして、セーブしとこっと。

トミーは必死の思いで、湖の北岸へ行く方法を考えた。

問題１

湖の北岸に行くのには、どうしたらよいだろう。絶対に以下の文章を続まずに考えてくれたまえ。所持品を確認すれば、やさしいぜこれは。

—〇〇〇〇〇〇〇　〇〇〇〇←①

ＯＫ。

—〇〇〇〇〇　〇〇〇←②

ＯＫ。

—キタヘ　ユク

ＯＫ。中央までやってくると、枯れ木がいっぱい沈んでいて、これ以上進めない。

—カレキヲ　ドケル

動かない。

—〇〇〇　〇〇←③

ＯＫ。トミーは岸までやってきて、静かに岸にはいあがった。

—〇〇〇　〇〇←④

ＯＫ。湖に沿って北岸までやってきた。

—キタニ　ススム

ＯＫ。小さな草原がある。

トミーは背たけより高い草が繁る草原を北へ進んだ。ときどき草に混じってはえている灌木（かんぼく）が、トミーの行く手をさえぎる。違う方向に向かい、また灌木（かんぼく）の群生に突きあたり、また向きを変える。それは自然が作ったラビリン

スのようだった。同じ場所を行ったりきたりしないように、トミーは所々の灌木(かんぼく)にナイフで印をつけながら進んだ。このテクニックは、ＲＰＧやＡＶＧのトレーニングで学んだものだ。

１時間以上も悪戦苦闘したのちに、トミーは草原からぬけ出た。そこからは北と西と東の方向に丘が見える。ここには３本の標識が落ちているが、それぞれの標識に王冠と日時計と女神の印がついている。だれかがひっこぬいてしまったので、どちらがどの丘なのかわからない。それぞれの丘までだいぶ距離があるから、違う丘に向かったのでは時間の無駄になってしまうだろう。いったいどれが自由の丘なのだろうか。

—○○○○○○○○　○○○←⑤

ＯＫ。丘の中腹に台座にのった王冠が見える。

●よし、今度は東の丘を見みよう。そのためにはっと。

—ヒガシヲ　ムク

ムクという言葉はわかりません。

—ヒガシヲ　ミル

ＯＫ。正面に丘が見える。

●くそっ、これじゃ東と西のどっちが自由の丘かわかんないじゃないか。「**ソウガンキョウデ　ヒガシヲ　ノゾク**」というコマンドも受けつけられなかった。東を双眼鏡でみるにはっと・・・北の方向だけ双眼鏡でのぞけたという点に着眼すれば、このトリックが見ぬけるのだ。

—○○○○　○○←⑥

ＯＫ。

—ソウガンキョウヲ　ノゾク

ＯＫ。正面の丘の中腹に、日時計が台座にのっているのが見える。

—○○○　○○←⑦

ＯＫ。ここには３つの標識が落ちている。

—ソウガンキョウヲ　ノゾク

ＯＫ。正面の丘の中腹に、自由の女神像が見える。

とそのとき、南に広がる草原の中から、草をかき分ける音が聞こえてきた。急げトミー、やつらがやってくる。

—ニシヘ　ユク

ＯＫ。



●これを13回くりかえしたら、やっと表示が変わった。

—ニシヘ　ユク

ＯＫ。自由の丘のふもとにやってきた。

—ニシヘ　ユク

ＯＫ。自由の女神像の前までやってきた。女神は右手にトーチをかかげ、左手はなぜか下をさしている。

—メガミゾウヲ　オス

まるで動かない。

—キタヘ　ユク

ＯＫ。女神像の北側へきた。像の背中になにか書いてある。

—メガミゾウヲ　ミル

ＯＫ。

→ＮＷＮＥＳＷＳＥＮＷ

と書いてある。

—メガミゾウヲ　オス

ＯＫ。トミーが満身の力をこめて押すと、女神像は５cmほどずれた。

—メガミゾウヲ　オス

これ以上は動かない。

—○○○　○○←⑧

ＯＫ。

—メガミゾウヲ　オス

ＯＫ。少し動いた。

—○○○　○○←⑨

ＯＫ。

—メガミゾウヲ　オス

ＯＫ。少し動いた。

●とこのようなずらし方をくりかえした。

最後のＷの分を押すと、ギギーイッと音をたてて、像がいっぺんに50cmほどずれて、人が通れるだけの穴が開いた。

「やったぜ！」と思わずさけんだそのとき、

「へいユー、力仕事をやってくれてありがとうよ」という声。

振り向いたとたん、ソ連の兵士の銃が火を吹いた。ドゥギュドゥギュドゥギューン！　トミーは女神像の台座にくずれ落ちた。

「ああ、丘のふもとの分かれ道で、ああしておけば時間がかせげたのに・・」悔恨の思いにかられながら、トミーは死の世界へ吸いこまれていった。

—次号の完結編へとつづく—

今回の正解

1. マウスピースヲ　クワエル
2. ミズウミニ　モグル
3. ニシヘ　ユク
4. キタヘ　ユク
5. ソウガンキョウヲ　ノゾク
6. ヒガシヘ　ユク
7. ニシヘ　ユク
8. ニシヘ　ユク
9. キタヘ　ユク

解決編　誌上体験アドベンチャー《10月号》
RPG特別問題「海の向こう側」



10月号はいつもと趣向をかえ、ＲＰＧの問題だったね。『ワルキューレの冒険』は、コンプティークの読者なら、もうほとんど解き終っていると思うけど、自然法則にかなった方法で“富の国”への行き方を考えてくれ、なんていう変った問題にいろいろとまどいもあったようだね。応募者の20％は、なんとマジ(？)に実際のゲームでの答を送ってきてくれたものね。

さて、今回はほんとにいろいろな答がかえってきたね。いくつか紹介してみると、「大陸移動によって、アファ大陸と富がくっつくのを待つ」とか、「地球の反対側から穴を掘っていく」とか、「橋のかけ方を勉強して、橋をかける」、「泳ぎをおぼえ、泳いで渡る」などなど、ほんといろいろ考えますね。しかし、どれもあまりにも時間がかかりすぎるんじゃないかなあ。また、「潮が引くのを待つ」なんていうのもあったけど、これでもまたロープのところで行けなくなってしまうでしょう。

そこで、正解。船の行動範囲を細線の中に限らず、左へどんどん行けるようにプログラムするのだ。忍耐づよく左へ航海を続ければ、いつか富の国の東側へ着くのだ。地球は丸いからね。

正解者の中から、東京都足立区の浜村正くん、静岡県富士市の大出隆くん、福岡県北九州市の植村将史くん、他２名にコンプティークのオリジナルＴシャツが当りました。多数の応募、どうもありがとう。これからもドシドシ送って下さいね。

ところで、当選者の植村くん、キミの考えた他のアイデア、「少しずつ土を運び、海峡を埋め立ててしまう」「竹馬で渡る」「鳥をてなずけ、鳥に運んでもらう」などなど、ユニークな発想、編集部は大笑いでしたよ。また、楽しい答を待ってますよ。

宿題と応募方法



今回の宿題も２つ。応募者の中から正解者には、抽選で５名の人にコンプティークのオリジナルＴシャツをプレゼントするからね。なお、11月号の解決編は１月号で、今号の解決編は２月号で発表します。

宿題Ａ

最後、せっかく自由の女神を動かして入り口を見つけたのに、ソ連の兵士にやられてしまったね。さて、そこで問題。いったい丘のふもとの分かれ道で、何をやっておけばソ連の兵士が自由の丘までくるのにたいして、時間かせぎができたのだろうか。これが宿題Ａです。

宿題Ｂ

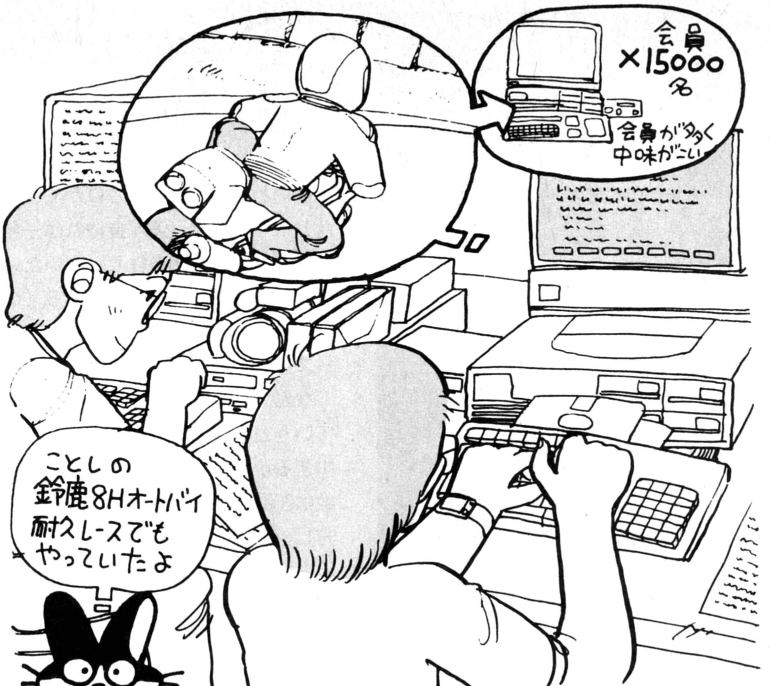
今回も前号につづき、キミのつくったショートショートのアドベンチャーを募集します。400字前後の作品で、答、そしてキミのコメントもそえて応募してくれ。また優れた作品をまとめて誌上で発表します。



アスキーネット好き、すき、大スキ、

今回のアクセス先はあのアスキーネットなのだ！ ライバルではあるけれど、そんなことは気にしていられない。ハッカー気分で、さっそくアクセス！

イラスト／中山蛙



パソコンネットの老舗（しにせ）「アスキーネット」

「アスキーネット」は日本を代表するネットワーク!!

やっ、みんな楽しくパソコン通信してる？　今じゃ、アクセス先も多くなってきて、どこにアクセスするか悩んでいる人も多いんじゃないかな？　こーゆーのを「ゼイタク」な悩みっていうんだ。今でこそアクセス先に事欠かなくなってきたけど、ほんのちょっと前だと事情は大きく違っていたんだ。

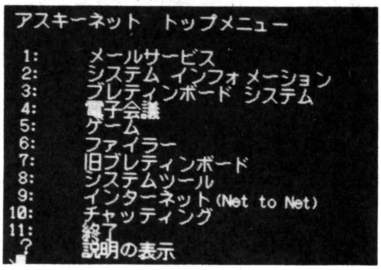
１年くらい前は「パソコンで通信やってみたいけど、個人運営のＢＢＳがどこにあるかわからないし、海外のパソコンネットだとＫＤＤに払うお金がたいへん。色々な人と知りあえる良いパソコンネットがないかな……」と悩む人が多かったんだよ。そんなパソコン通信のれい明期に始まった輝ける星が、今回紹介する「アスキーネット」だ。

「アスキーネット」が始まったのは1985年５月。今や会員数が２万人ほどのＰＣ－ＶＡＮとともに日本を代表するパソコンネットに成長している。パソコン通信の楽しさを教えたパソコンネットとして「アスキーネット」の果した役割は実に大きいんだ。

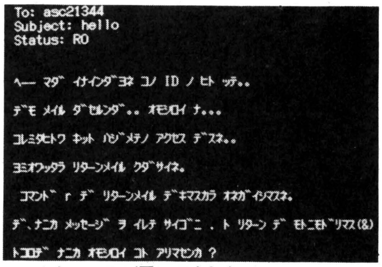
「アスキーネット」に入会するには、アスキー出版の出している「パソコン通信ハンドブック」ってやつを買えば参加申し込み書が付いている。これに必要なことを記入して送ればＯＫ。本を買うお金は必要だけど、その後はただ。今のところ有料化する時期についても何の具体的なアナウンスもされていないから、ここ当分はただのままのようだ。(話は変わるけど、前に紹介した「ＰＣ－ＶＡＮ」。あれ、10月に予定していた有料化を延ばしたんだよ。いつ有料になるのかは、未定だというから、これも当分ただで楽しめそう。ニュースついでにＮＩＦの話しもしておこう。ＮＩＦは富士通と日商岩井が作った会社でアメリカのコンピュサーブと独占契約してる。日本版のコンピューサーブと同じサービスを10月から行うっていってたけど、これも延期された。うまくいっても来年の４月以降になるらしいよ）

「アスキーネット」は歴史があるだけじゃなくて、システムの機能もこまめに改善を続けていってかなり高いし、参加者も活発でなかなかのもんだ。

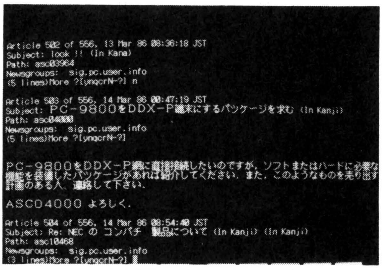
LOG　正確には、loggingのこと。本来は、特定の事象に関して記録を残しておくことの意味だが、パソコン通信の場合アクセスの記録をファイルやプリンターに残すことを言う。



▲トップメニュー



▲こんなメールが届いてました



▲いろんなことがボード上に……

話中にめげずにがんばって電話しよう！

こんな立派なシステムだけど、欠点がないわけじゃない。とにかく、つながりにくいんだ。運が良ければ一発でつながることもあるけど、だいたいが何度も電話をかける必要がある（ぼくの最高記録では、つながるまで3時間ってのがある）。

なんで、そんなにつながらないかっていうと、ずばりアクセスする人が多すぎるから。「アスキーネット」の回線数は20回線ほどあり、けっして少ない方じゃないけど、会員数が2万人ちかくもいる。大ざっぱな計算でも、すでに定員の4倍もの超過密パソコンネットになってしまっているんだ。これでは、今の回線数ではとてももたない。

その上「アスキーネット」には、後で紹介するチャットとかオンラインゲームとかやたら時間をくうサービスが多い。こういったサービスがあるネットとしては、少なくても100回線、余裕を見れば200回線はなければ、スムーズなアクセスはむずかしいだろうね。

さらにこの混雑が、「なかなかつながらないから、一度つながったが最後できるだけ切らない」と悪循環に会員を追いこんでいる。いずれにしろ、とにかくべらぼうに混雑しているパソコンネットであることは確かだ。

とまあ、日頃の不満を書いたが、混雑している分、活発なパソコンネットだ。たぶん日本で一番活発なパソコンネットじゃないかな？　だから、一度中に入りこめれば、その活発な活動を存分に楽しめる。

「アスキーネット」にアクセスする時、注意しなければならないのは、キミが使うモデムのスピードと通信ソフトの関係。「アスキーネット」では、現在300,1200,2400の3種類のスピードでアクセスできる。しかも、同じ代表電話でこの3種類のスピードをサポートしているんだ。キミが300ボーでアクセスしているんなら特に注意はいらない。でも、1200や2400ボーでアクセスするには、使う通信ソフトがブレーク信号ってやつを送ることができなければならない。この信号を1回送ると1200ボーで2回送ると2400ボーで接続してくれる。(これをきちんとやらないとキミのディスプレイには正体不明の文字が現れるだけ。いっこうに中に入れな

Personal Computer Network Information

■通信用基本ソフト「AMTOS」発売

MS—DOSのバージョン2.11および3.1上で走行し、MS—DOSの環境をそのままに保ちながら、同時にさまざまな処理をすることができる通信用基本ソフトウェア「AMTOS」がアスキーから発売された。従来の通信では、文章を入力している時に他からの通信が入ってきた場合、ワープロを中断するか、通信を中断するかのどちらかを選ばねばならなかった。この「AMTOS」は、入ってきた通信をバックグラウンドでうけることができるので、そんな悩みは解消された。通信速度は4800ボーと高速、郵政省のJUST—PC方式に準拠しているので、特別な機材を必要とせず手軽に通信が行える。

■キミもオンラインゲーム大会に参加しない？

先月号の本誌で紹介した「ザ・リンクス」を利用したオンラインゲーム大会が開催されるゾ。

そう、前回はコナミの『魔城伝説』で行なわれたよネ。だから今回は2回目になるわけ。主催は松下電器、コナミと「ザ・リンクス」の日本テレネット。

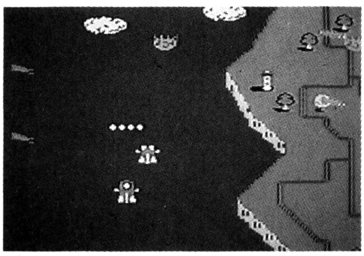
オンラインゲームって？　なんて人もいると思うので簡単に紹介してみよう。まず、「ザ・リンクス」にアクセスし、ゲーム大会に参加する。そこで3種類（コナミの『ハイパラリー』など）のゲームをプレイする。ゲームオーバーになると、メッセージを書けるようなメールフォーマットが表示される。自分のスコアを電話で「ザ・リンクス」に送ると、自分の順位と偏差値がわかるというしくみ。

開催日は今年の大みそか、12月31日の午前0時～翌朝6時まで。深夜だけど、きっとゲームフリークたちがたくさん参加するので、さっ、キミもさっそく名のりをあげよう！

また、12月6日～7日（予定）には、パソコンショップ店頭でのオンラインゲーム大会が開催される。こちらのゲームはやはりコナミの『ツインビー』。

東京、大阪あわせて100店舗で実施の予定。

な、なに！？　参加したいけど「ザ・リンクス」に加入してない!?　そんな人は☏(075)211-3441 へTELしよう。



オートログオン　自動的にアクセスすること。通信ソフトによっては、一連の作業を自動的に行う機能があり、これを使うといちいちIDなどを手で入れなくても自動的にアクセスすることができる。

いぞ）事前にモデムと通信ソフトのことを確認しておこう。

ここに問題がなければ、さっそくアクセスしてみよう。（覚悟を決めて話中の音にもめげずに何回でも電話をかけるように！　そのうちつながるから）電話がうまくかかって、ＩＤとパスワードを正しく入れると、

＊…………………………………＊
Welcome back to ASCII NETWORK
＊…………………………………＊

という文字が表示される。これでログイン完了。初めてのアクセスなら、続いてキミにどんなパソコンを使っているのかとか色々聞いてくる。これは、キミのパソコンの種類や「アスキーネット」への習熟度をシステムが覚えるためのものだ。後で変更することもできるから無難なものを最初は設定しておこう。いよいよ利用開始だ。

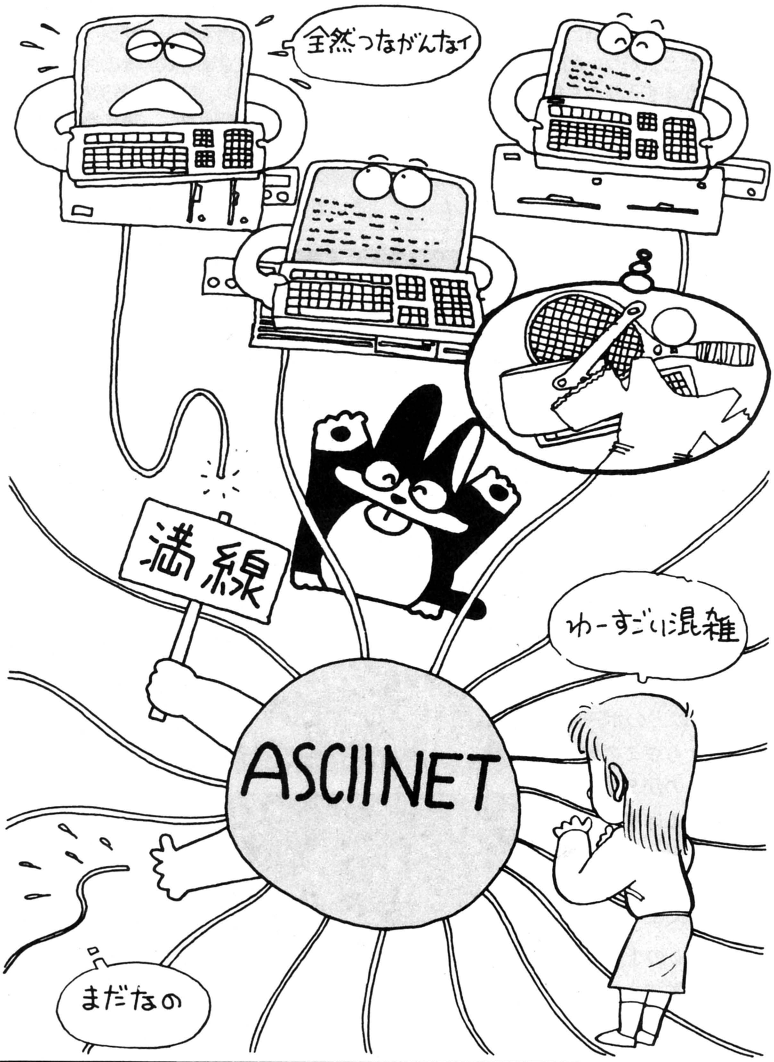
オンラインゲームとチャットを楽しもう！

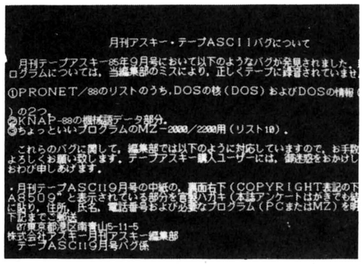
見知らぬ人とお友達になっちゃおう!! チャットをして

「アスキーネット」は、ごく大ざっぱにいうと、「電子メール」「電子掲示板」「オンラインゲーム」「チャット」の４つのサービスから構成されている。ユニークなのは「オンラインゲーム」と「チャット」。「オンラインゲーム」というのは、「アスキーネット」のホストコンピュータにあるゲームプログラムで遊ぶこと。

このゲームは「アスキーネット」のプログラムが動いているＵＮＩＸ（ユニックス）というＯＳに付いているものだ。ここでは、アドベンチャー・ゲームの元祖「ゾーク」や「ローグ」なんかを楽しむことができる。ただしグラフィックなんかはないし、完全に英語だから、なまはんかな英語力では、ちょっと歯が立たない。英語が苦手な人は「チェス」とか「バックギャモン」でお茶をにごそう。

もう一つの「アスキーネット」を特徴づけているサービス「チャット」は、書き言葉によるおしゃべりだ。これは同じチャンネルに参加している人同士が、キーボードをたたくと、書いた文字が参加している人全員の画面に表示されるようになっている。話そうとしてタイプしていると、その文字の間に他の人のメッセージが入りこんだりして、最初はとまどうかもしれないけど、慣れるとなかなか面白い。見知らぬ人とチャットを通じて知り合いになるのは、ちょっと他では味わえない経験だ。「アスキーネット」には40個のチャット用のチャンネルが用意されていているから、様子を見て好きなチャンネルでチャットに参加すれば良い。常に何人かは、どこかのチャンネルでチャットしているから思いきって「ハロー」とあいさつして参加してみよう。相手も「ハロー」とあいさつして歓迎してくれるはずだ。




月刊アスキー・テープASCIIバグについて

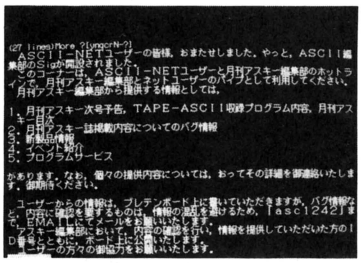
月刊テープアスキー85年9月号において以下のようなバグが発見されました。
ログラムについては、当編集部のミスにより、正しくテープに録音されていませ

①PRONET／88のリストのうち、DOSの核（DOS）およびDOSの情報
）の2つ。
②KNAP-88の機械語データ部分。
③ちょっといいプログラムのMZ－2000／2200用（リスト10）。

これらのバグに関して、編集部では以下のように対応していますので、お手数
よろしくお願い致します。テープアスキー購入ユーザーには、御迷惑をおかけし
おわび申しあげます。

・月刊テープASCII9月号の中紙の、裏面右下（COPYRIGHT表記の下
A8509”と表示されている部分を官製ハガキ（本誌アンケートはがきでも結
に貼り、住所、氏名、電話番号および必要なプログラム（PCまたはMZ）を明
下記までご郵送
07東京都港区南青山5-11-5
株式会社アスキー月刊アスキー編集部
テープASCII9月号バグ係

▲ザンゲ！　ですネ


(27 lines)More ?[ynqcrN-?]
ASCII-NETユーザーの皆様、おまたせしました。やっと、ASCII編集部のSigが開設されました。
このコーナーは、ASCII-NETユーザーと月刊アスキー編集部のホットラインで、月刊アスキー編集部とネットユーザーのパイプとして利用してください。
月刊アスキー編集部から提供する情報としては、

1. 月刊アスキー次号予告, TAPE-ASCII収録プログラム内容、月刊アスキー目次
2. 月刊アスキー誌掲載内容についてのバグ情報
3. 新製品情報
4. イベント紹介
5. プログラムサービス

があります。なお、個々の提供内容については、おってその詳細を御連絡いたします。御期待ください。

ユーザーからの情報は、ブレテンボード上に書いていただきますが、バグ情報など、内容に確認を要するものは、情報の混乱を避けるため、「asc1242」まで、EMAILにてメールをお願いいたします。
アスキー編集部において、内容の確認を行い、情報を提供していただいた方のID番号とともに、ボード上に公開いたします。
ユーザーの方々の御協力をお願いいたします。

▲ASCII編集部のSIG

VT100　DECという会社のコンピュータ端末の名前。パソコンをこの端末に見せかける機能をVT100エミュレート機能という。アスキーネットの「ローグ」で遊ぶにはこの機能が通信ソフトに必要。

日本一活発な電子掲示板

「オンライン・ゲーム」や「チャット」ほど目立つものじゃないけど「アスキーネット」の隠れた（別に隠れてはいないか）の魅力の一つが「電子掲示板」だ。「電子掲示板」ってのは、どこにでもあるサービスだけど「アスキーネット」のものほど、ボードの数が多くてメッセージがたくさん書かれているものは少ない。ボードの数は何と100以上もあるし、中には600以上ものメッセージが書かれているものもある。

特にぼくたちゲームフリークにとって面白いのが「ファミコン」や「アーケードゲーム」のボードだ。具体的な内容をちょっと紹介しよう。

まず各メッセージの先頭には、

Article 615 of 699,
12 Sep 86 10:13:19 JST
Subject:ﾒﾄﾛｲﾄﾞ ｵﾜｯﾀｾﾞｯ!(InKana)
Path:asc18172
Newsgroups: bb.games.famicon
(28 lines) More ? ynqcrN—?

といった見出しがついている。

この読み方だけど、最初の行はボードにあるメッセージの総数と、このメッセージの番号だ。つぎに書きこんだ日付、タイトル、書きこんだ人のＩＤと続く。bb. games. famicon というのはこのボードの名前。28 lines というのはこのメッセージの行数だ。

ynqcrN-? というのはここで使えるコマンドの種類で、単にメッセージを読むだけならリターン、読みたくなければ、n. リターンだ。

リターンを押すと

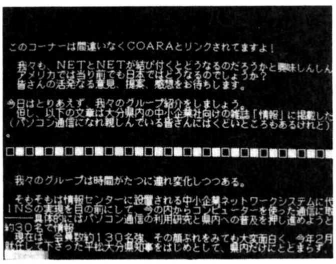
「ﾂ ﾂｲﾆﾒﾄﾛｲﾄﾞｵﾜﾗｾﾀｿﾞ ﾄｲｳﾜｹﾃﾞ､ﾏｻﾞｰﾌﾞﾚｲﾝﾉﾀｵｼｶﾀ ﾉｺﾂｦ ｶｷﾏｽﾈ｡ﾂｰﾘｱﾝﾃﾞﾊ ｱｲｽﾋﾞｰﾑｦ ﾓｯﾃｲｷ ﾒﾄﾛｲﾄﾞｦ ｺｵﾗｾﾅｶﾞﾗ ｽｽﾐﾏｽ……」

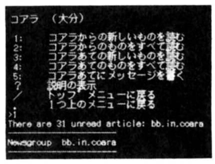
といった内容が表示される。

ここには、この「メトロイド終わったぜ！」なーんて話しや、「××の必勝法」といった役立つ情報、「D＆Dのクラブに入りせんか」なんて勧誘まである。すっかり「ゲームクラブ」といった感じだ。（ところで、ここで最近話題になっていたのが、何とセガのmk3と『ファンタジーゾーン』の話なんだけど、そんなに面白くてきれいなの？）

ゲーム関係ではこの他にロールプレイングゲーム関係が4つと麻雀や将棋など合わせて26ものボードがあるんだ。くわしくは最後のページを見てね。

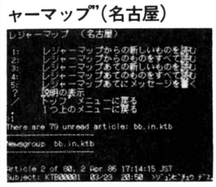
ゲームに興味がない人も、ご心配なく。なにせ100以上のボードがあるからキミの興味のあるものが5つや6つ必ずあるはず。ぼくも、コンピューティング・グループにある会議では「へー、こんなことがあるの！」って、ずいぶん勉強させてもらったよ。



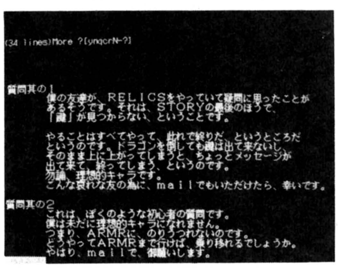


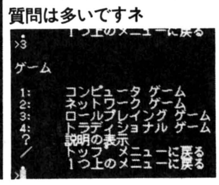
◀インターネットの“コアラ”とリンク。“コアラ”は大分のネットワーク





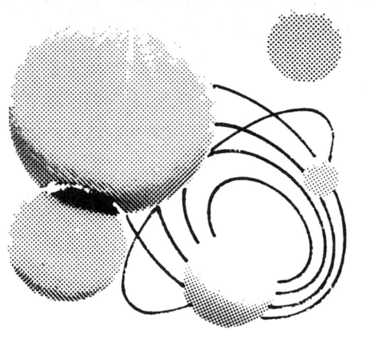
◀インターネットの“レジャーマップ”（名古屋）





◀やっぱりゲームに関する質問は多いですネ

HIT BITでEYE-NET



楽しさ広がるパソコン通信YE-NETの世界

神奈川県　松本隆俊

コンプティークの編集部からソニーのHIT BIT と EYE—NET のＩＤが送られてきた。最初は何だかよくわからなかったけど、そっか、当選したんだナー、としだいに実感がわいてきた。

けっこう手間どったけど、無事アクセスに成功。CONNECT の文字が表示された時は感動した。

パソコン通信は初めてなので、操作がよくわからない。いろいろと試したすえ、ヘルプ画面のお世話になりながらやるのが正解だと気がついた。

ぼくがまず入りこんだのは「おニャン子クラブ」のコーナー。なんたって、やっぱりおニャン子だもんネ。えっ、こんなに、てなほど情報がつまってて、またまた感動。けっきょく全部見てしまいました。

次は、コンプティークの「アイドル・データバンク」のコーナー。もっといろんなアイドルのデータがのっていればいいいな。

EYE—NET にひとつ意見があります。ぼくがアクセスした時は、アクセスポイントが東京にしかなかった。神奈川あたりからだとそうでもないけど、地方の人は電話代がかかってたいへんだろうな。早く全国各地にアクセスポイントを作ってほしい。

当選者発表！

９月号で募集した「EYE—NET ＆おニャン子クラブ」の当選者は、東京都の小島義クン、神奈川県の古賀大輔クン、千葉県の加藤勝クン、東京都の荻野孝広クン、埼玉県の藤本智久クン、東京都の芦沢邦明クン、神奈川県の秋山哲也クン、東京都の工藤守央クン、静岡県の山本満クン、千葉県の園田健クン、以上の10名です。おめでとうございます。

SIG　Special Interest Group の略。ある特定のことに興味をもつ人たちの集まりを言う。アスキーネットのボード（電子掲示板）はすべて、この SIG と呼ぶべきものだ。

見逃せない！ ファイラーもぜひトライしてみよう

「電子掲示板」や「電子メール」「オンラインゲーム」や「チャット」に慣れたらぜひ「ファイラー」ってのにもトライしてみたら良いと思うよ。

「ファイラー」ってのは、「アスキーネット」のホストコンピュータに個人のファイルを作成する機能で、いわば自分専用のフロッピーを「アスキーネット」内に持っているようなもの。好きなことを書いたり編集したりできる。

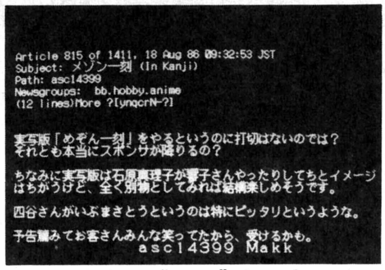
この種のファイル機能は、たとえばアメリカの「ソース」なんかにはついているけど、国内のサービスでは珍しい。特に「アスキーネット」のように無料で使えるものには少ない。これは個人個人にこういったファイル機能を解放すると、補助記憶装置（ハードディスク）を大きくしなくちゃならなくて、コストがかさむからだ。ただでさえ無料のネットは運営費がバカにならないのに、こんなサービスまで解放している「アスキーネット」は出血大サービスネットと言えるね。

この「ファイラー」は、電子掲示板に書いてある「これは」って情報をここにセーブしたり、逆にメッセージやメールの下書きに使うんだ。（重要な情報を見つけたら、すかさずファイラーにセーブしておこう。ファイラーの中をさがす方が、後で掲示板の中をさがすよりもずっと簡単だ）

ファイラーの中にエディターもある。（エディターってのは、プログラムを作ったりする時に使うワープロの先祖みたいなもんだ）このエディターを使えば、ファイラーに書きこんだ情報を後から書き直すこともできるよ。

このエディターはラインエディターといって一度には一行しか編集できないタイプのものだ。ちっと不便だけど昔コンピュータのプログラムはみんなこのエディターで作られていたんだ。（このエディターを使って昔の人の苦労を実体験するのもまんざらすてたもんじゃないよ）

最後になったけど、この「アスキーネット」、入会に本を買わなければならないけど、事実上無料で運営されているものだ。いわばアスキーの慈善事業みたいなものだ。だから、このネットが一日も長く運営されるために、これから参加する人も、今までの会員同様マナーを守って利用するように、ぼくからもお願いする。（ちなみに、ぼくはアスキーのまわし者じゃないよ）それではまた来月。チャオ！


Article 815 of 1411, 18 Aug 86 09:32:53 JST
Subject: メゾン一刻 (In Kanji)
Path: asc14399
Newsgroups: bb.hobby.anime
(12 lines)More ?[ynqcrN-?]

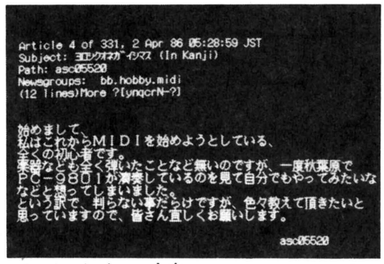
実写版「めぞん一刻」をやるというのに打切はないのでは？
それとも本当にスポンサが降りるの？

ちなみに実写版は石原真理子が響子さんやったりしてちとイメージはちがうけど、全く別物としてみれば結構楽しめそうです。

四谷さんがいぶまさとうというのは特にピッタリというような。

予告編みてお客さんみんな笑ってたから、受けるかも。
asc14399 Makk

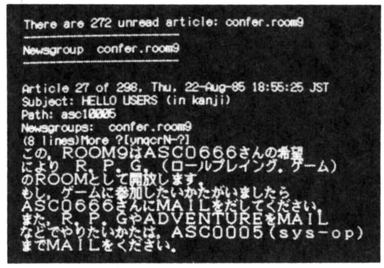
▲『娯楽・趣味』の“アニメ”のコーナー


Article 4 of 331, 2 Apr 86 05:28:59 JST
Subject: ヨロシクオネガイシマス (In Kanji)
Path: asc05520
Newsgroups: bb.hobby.midi
(12 lines)More ?[ynqcrN-?]

始めまして、
私はこれからＭＩＤＩを始めようとしている、
全くの初心者です。
楽器なども全く弾いたことなど無いのですが、一度秋葉原で
ＰＣ－９８０１が演奏しているのを見て自分でもやってみたいな
などと思ってしまいました。
という訳で、判らない事だらけですが、色々教えて頂きたいと
思っていますので、皆さん宜しくお願いします。

asc05520

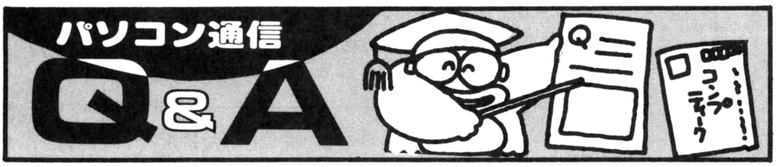
▲『娯楽・趣味』の音楽


There are 272 unread article: confer.room9

Newsgroup confer.room9

Article 27 of 298, Thu, 22-Aug-85 18:55:25 JST
Subject: HELLO USERS (in kanji)
Path: asc10005
Newsgroups: confer.room9
(8 lines)More ?[ynqcrN-?]
この、ＲＯＯＭ９はＡＳＣ０６６６さんの希望
によりＲ．Ｐ．Ｇ．（ロールプレイング．ゲーム）
のＲＯＯＭとして開放します。
もし、ゲームに参加したいかたがいましたら
ＡＳＣ０６６６さんにＭＡＩＬをだしてください。
また、Ｒ．Ｐ．ＧやＡＤＶＥＮＴＵＲＥをＭＡＩＬ
などでやりたいかたは、ＡＳＣ０００５（sys-op）
までＭＡＩＬをください。

▲『会議室９』



色々なパソコンネットにアクセスしていると、きちんと左右がそろったメッセージがありますが、ぼくがいれたものはなかなか左右がそろいません。どうすればきれいに書けるのでしょうか？

キミの読んだメッセージは、おそらくまずパソコンネットにアクセスする前にワープロソフトで書いておいて、通信ソフトのオートタイプという機能を使って書きこんだものだろう。この方法で書きこむとキミが見たみたいに左右がきちっとそろったきれいなメッセージやメールが送れる。やり方をまず説明しよう。

まずワープロで文書を作る。これは説明する必要ないよね。文書ができたら、ワープロの機能を使って一行の長さをキミの好きな長さにする。ここまでは、普通の文書を作成するのと同じ方法だ。この文書を通信用に使うには、一行一行の終わりに改行マークをいれる。これで準備ＯＫだ。

つぎにチェックしなくちゃならないのは、キミの使っているワープロがどんな形で文章を保存しているかだ。ワープロは、その種類によって文章の保存の仕方が異なる。ものによっては、ぼくたちが打った文字情報だけを一つのファイルにして、センターぞろえとか倍角とかいった指定を別ファイルにするものもあれば、すべてを一つのファイルに保存するものもある。「一太郎」は前者の方法、「松」は後者の方法をとっている。

倍角指定とかセンターぞろえなんて情報はワープロソフトによって異なるから、こんな情報までパソコンネットに送りこんでしまってはパソコンネットが発狂してしまう。そこで、単純に文字情報だけをいれたファイルをまず作らなくちゃならない。

「一太郎」では、＊＊＊.JXWという名前で作成されるファイルがこの条件を満たしている。もし、キミのワープロが、「一太郎」と違って、何でもかんでも一つのファイルに書きこむタイプのものだったら、変換ソフトを使って文書の文字情報だけを入れたファイルを作成しなければならない。これができればワープロ側の準備は終了、次は通信ソフト側の仕事だ。

通信ソフトに必要なのは、ファイルに保存された文章を、あたかもキミがキーボードから打ちこんでいるようにパソコンネットに送り出してやる機能、オートタイプ機能があるかどうかだ。この機能はたいへん便利で、キミがオンラインのまま文章を打ちこんでいく何十倍もの早さで書きこんでくれる。口で説明すると、このやり方はむずかしそうだけど、やってみるとどうってことないし、通信時間もぐんと短くなるから、パソコンネットにアクセスする電話代に悩んでいる人は、ぜひ使ってみてね。

SIGOP Special Interest Group Operaterの略。SIGを運営する人の呼び名。SIGの議長、司会者、代表者といったところ。だいたいパソコンネットではSIGOPを外部の人がやっている。

MENU

さすがはアスキーネットだ！メニューが大きい!!

それでは、恒例のワンポイント紹介をかけ足で。

PC98のユーザーで通信ソフトに「Cterm」を使っている人は、「Cterm」のボードが必読。バージョンアップ情報、新しく追加されたコマンドの紹介など、マニュアルにも載ってない情報が満載されている。サンプルプログラムもどっさりある。

紹介しなかった「電子会議」の部分は、本質的に他のボードと作りは同じ。ただ特定のテーマにしぼって討論しているだけ。電子掲示板が増えた今では、あまり活発な活動がない。

「インターネット」ってのは、地方のＢＢＳに書きこまれた情報を「アスキーネット」にも転載しようというのが開催の主旨。大分の「コアラ」と名古屋の「レジャーマップ」ってのが参加している。ただし、ここ数カ月はほとんど活動なし。

「旧ブレティンボード」っていうのは、今の電子掲示板（ブレティンボード）になる前の掲示板の内容が書かれている。いわば古文書だ。

「システムツール」はおなじみのパスワードの変更や、ターミナルタイプの変更、自己紹介を書きこむのに使う。

〈ネットワーク・プロフィール〉

名称：ASCII NETWORK
運営：株式会社アスキー
ネット営業部
住所：〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
加入問い合せ：☎03(486)7111
現在の会員数：約15000名
会費：無料

ASCII NETWORK MENU

- **メールサービス**
  - メールを読む
  - メールを送る
- **システム・インフォメーション**
  - システムインフォメーション
  - オンライン　マガジン
  - アスキーネットQ＆A
  - 新ブレンティンボードのリクエスト
- **プレッティンボードシステム**
  - 家庭
    - Cook
    - ファッション
    - 健康
    - Learn
    - Live
    - Love
    - マネー
  - 娯楽・趣味
    - Act
    - アート
    - 文芸
    - コミック
    - ホビー
    - 音楽
    - イベント　スケジュール
    - トラベル
  - ゲーム
    - コンピュータゲーム
    - ネットワークゲーム
    - ロールプレイングゲーム
    - トラディショナルゲーム
  - スポーツ
    - 球技
    - 格闘技・武道
    - モータースポーツ
    - マリンスポーツ
    - アウトドア
    - その他のスポーツ
  - ソシアル
    - Good Earth
    - Handicap
    - Law
    - ライフスタイル
    - Social
    - タウン
  - ビジネス・プロフェッショナル
    - ビジネス
    - Jobs
    - OA
    - プロフェッショナル
    - チーム
  - サイエンス　テクノロジー
    - エレクトロ
    - ネットワークサイエンス
    - サイエンス
    - テクノロジー
  - コンピューティング
    - アプリケーション
    - Laboratory
    - Language
    - OS
    - パブリックドメインソフトウェア
    - ユーザー
  - アスキーネットサロン
  - エトセトラ
  - ニュースサービス
- **電子会議**
  - 会議室1-10
- **ゲーム**
  - アドベンチャー
  - ローグ
  - チェス
  - バックギャモン
  - キャンフィールド
  - プロビンス
  - ウルトラローグ
- **ファイラー**
- **システムツール**
- **旧プレッティンボード**
  - パーソナルコンピューティング
- **インターネット**
- **チャッティング**

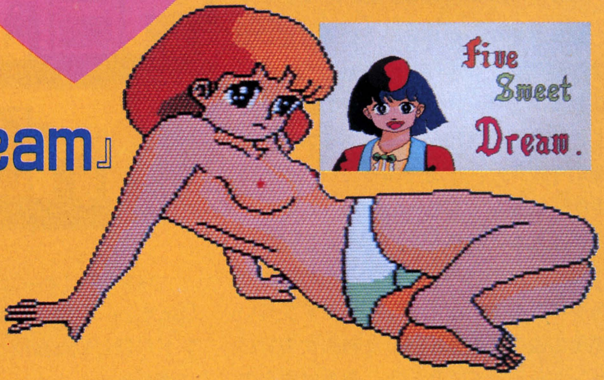
CUG Closed User Groupの略。ほとんどのSIGは自由に入会（ボードを読むこと）することができるが、中には参加者の資格を制限しているものがある。これをCUGと呼ぶ。

福袋

やめたくたって
やめられない

Hソフト編

『Five Sweet Dream』
でHな夢見ちゃおッ!!





『ソープランドストーリー』
のプッツン過激画面!!

読者が選ぶ
大日本Ⓗソフト大賞
『177』
に決定!



Hコミック編

大日本ウヒョヒョ
読者新聞創刊!!

ファミコン編

『スペースハンター』
なみだの半分無敵パス
ワードを発見!



Hプレゼント&トップシークレットテレフォン
サービス付き

ここをハサミで切ってね▶

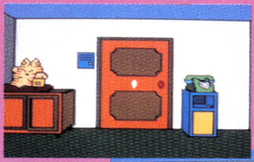
Hソフト編

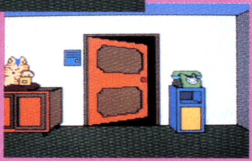
『Five Sweet Dream』でHな夢 見ちゃおッ!!



Hが5コありゃ、おっとととどのと！

コンプティーク9月号で紹介した『㊙課外授業編』の本編『Five Sweet Dream』が堂々の登場だ！　右の写真の通りHなことのできる部屋が5つもあるのだ。部屋の中に入り、そこで待っている女のコとゲームをして楽しんじゃおうというわけ。そんなにむずかしいゲームじゃないけど、それぞれの部屋に入るためのカギを手に入れるのがチョッピリむずかしい。部屋の左のある所を触ると右の女のコがヒントを出してくれるよ。あとはキミの趣味に応じて（？）存分に楽しんでくれ。カギは一度手に入れるとすべての部屋に共通だよ。





▶ゲームのスタート画面。まずドアを開けなければ！

SHIFT＋f1キーは”スル(SEX or KISS)”なんていうコマンドだけどやたら使うと女のコたちに嫌われてしまうゾ。以上、Hな福男の体験でした。







▲アグネスは何者かの力によって身動きがとれなくなっている。感じさせてあげれば、だんだんとリラックスしてきて最後には、ありがたき部屋のカギをくれるのだ

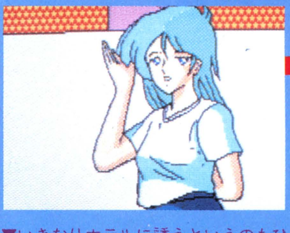
「ソープランドストーリー」のプッツン過激画面!!

キミはソープがなんだか知っているか!?



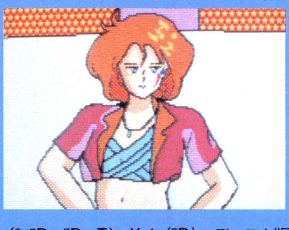
こいつはスゲー！　と編集部一同思わず歓声をあげてしまいました。ソープランドを舞台にしたアダルトロールプレイングゲームなんだもんね。編集諸氏が立ち去ったあとにはよだれの雨嵐！　みんなこのセクシャルRPGに夢中になってしまうだろうな、きっと。

▼街で出会ったコに声をかけてみよう。お茶ぐらいつきあってくれるかも



▼いきなりホテルに誘うというのもひとつの作戦ではあるが

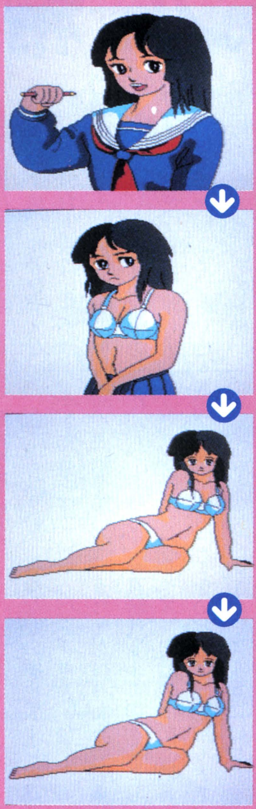






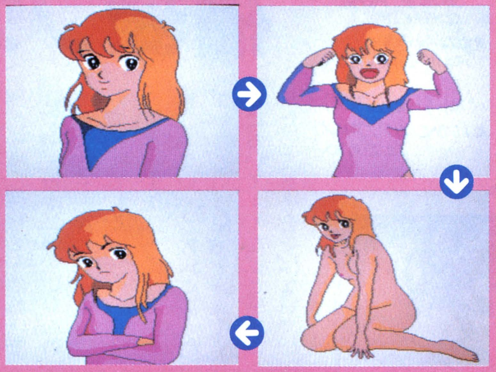
対応機種：『Five Sweet Dream→PC88（5D）、FM-7（3.5D、5D、T）、X-1（5D）。ディスク版7800円、テープ版4500円。問い合せはグレイトソフト☎（06）561-2211へ。

♥レイコ



▲彼女は16歳だというのに不感症なんだ。そこでキミの登場となるわけだ。感じさせてあげると、自発的にセーラー服を脱いでくれるのだ。でも、最後がちょっぴり悲しい。ま、彼氏がいるんじゃしょうがないか……

♥リフレッシュルーム



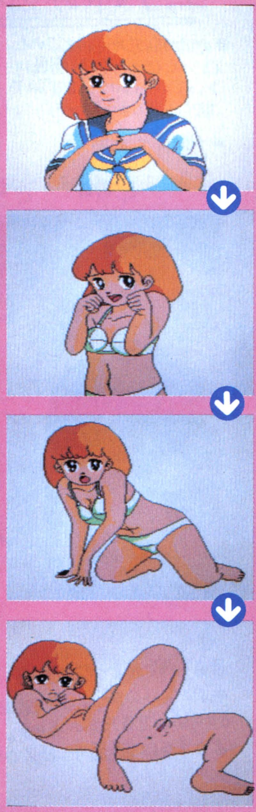
▲名前はわからないけど、このコもなかなかかわいい。勝手に脱いでくれるので、黙って見ているだけ。ガッツポーズと考えごとをしているポーズ、そして最後は……

♥ケイコ

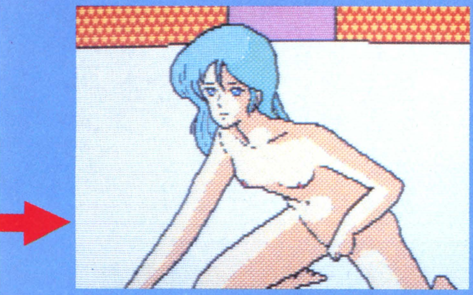


▲彼女は看護婦さん。残念ながら歳を聞きだすことはできなかった。なぜか野球拳をしたがるのでキミもその企画に素直にのってしまおう。じゃんけんは気合をいれてがんばればきっと勝てる。

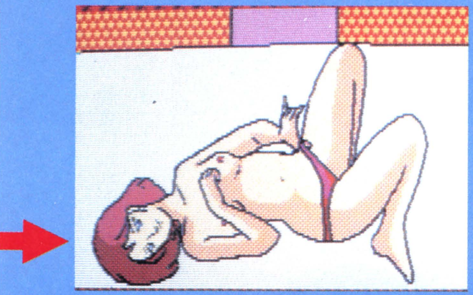
♥？



▲最後のコは名前も年齢もわかりませんでした。今度はかくれんぼ。突然画面が真暗になってしまうけどあせらずに慎重に彼女を見つけだそう。見つけると服を脱いでくれるヨ。けっこうしんどいけど、こりゃ、きっと根気の勝負だね



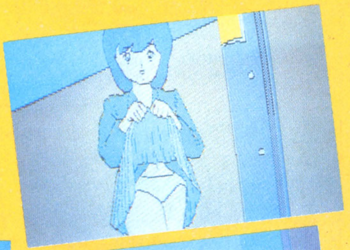
▲やった、努力はむくわれるのだ

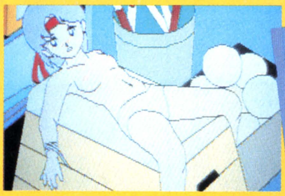


▲セクシー画面がビンビンと出てくる

『POP LEMON』登場

先月号で大々的に紹介したチャンピオンソフトから、またもや強烈な新作がとびだした！ その名も『POP LEMON』。ロリコンファン待望の本格派“ロリベンチャー”なのだ。ゲームの内容はこの時点ではわからなかったけれども、写真を見るかぎりでは相当Hなようですよ。期待して待たれーい！







対応機種：『ソープランドストーリー』→PC88、X-1、FM7−77、MZ2500（ただし、88以外は発売日未定）。
定価各7800円。通信販売のみ。問い合せはHARD（〒130 東京都墨田区立川3-14-5三栄マンション602）



福袋ファンに希

↘しかし大川も時々さみしくなる。3?歳、妻及び恋人なし。右手のお世話になり続けて20数年。ケンショウ炎になって、だいじな試験に参加できなくなった日もあった。そんなわしだからこそ、キミたちに変なところで労力を使ってほしくないのだ。さみしかったらわしのところにおいで。HCの一冊や二冊、いやこの黄金の右手を貸し、秘技を教えてあげてもよい。そうやって毎年、生徒は一流大学へと巣立っていく。大山という男がいたという記憶を胸の片すみにおいて……などと感傷にひたってる場合ではない。↘

↖書評を続けよう。創刊より9号、なかなかのボルテージの高さを保ち続けている〝パンプキン〟だが、毎回、表紙を描いているわたなべわたるの特集が出た。これは「写真時代Jr」の別冊として中とじの週刊誌サイズで出たのだが、紙質がザラ紙であることをのぞけば、判型も大きいし格安なので、まずしい青少年にはピッタリであろう。



▲『ほほえみ天使(エンジェル)』　白夜書房

HCの隠し場所を教えてしんぜよう

ただここで問題なのは、逆に大きいからマズイということもある。大山もHCの隠し場所にはずいぶん苦労した。せっかく苦労して本棚の裏に隠したのに、学校から帰ってきたらこれ見よがしに机の上においてあるのである。夕食時の家族の冷たい視線。キミにも経験があるだろう。そこで秘策をさずけよう。地理の地図帳である。帝国書院だかなんかのあの表紙を中身だけ破る(破っても使える!)その表紙をHCの表紙に合わせ、テープでくっつけてしまう。これならば、本棚でもカバンの中でも大丈夫! 勉強するフリをして読めるという利点もある。ただし、学校へは持っていかぬこと。(悲↘

↖惨なめに会うことがある)というわけでもう紙面がつきた。最後に『水玉少女マーケット』もなかなかであったぞ。



▲和泉航『水玉少女マーケット』



▶『dds Mädchen』より

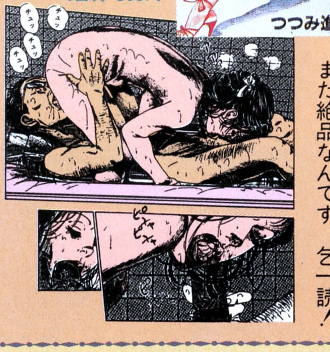
温故知新! 古典鑑賞

樋口玲子の色気にぞっこん!!

大山がまだ学生の頃、三流劇画ブームというのがあった。深夜、こっそりと自販機で買う200円コミックは夢の世界だった。そこでファンになったのが、つつみ進先生の世界だ。人妻、OL、女子大高生、設定は変われど、ヒロインはすべて樋口玲子(ひぐちれいこ)。豊満で色白、細いマユ毛と豊かな髪。その女性にしっとりと感情移入できるドラマ設定が、また絶品なんです。乞一読!



▶つつみ進『レイコの恋』司書房 500円



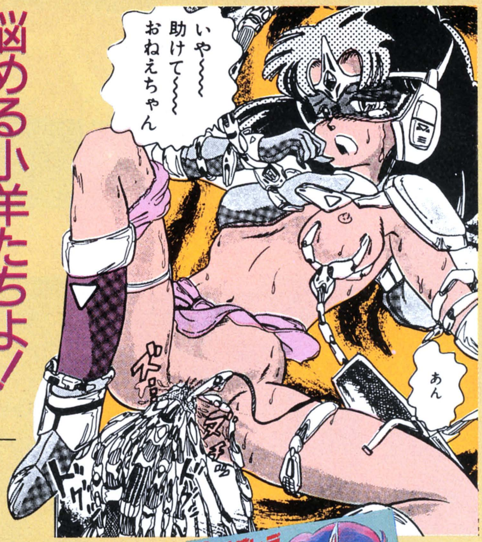
大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

望の光

悩める小羊たちよ！大山にまかせなさい！

わし大山平八郎は、予備校の講師が本業なのだが、内職にパソコン・ライターなどもやっておる。しかし、わしはたいそうHC（コミック）に造詣が深い。HCの蔵書は3000冊、その使用経験から導き出された大いなる英知を元に、いま↘



▲メカに犯されもだえる零ちゃん

↖や"HC・コンサルタント"として受講生にも絶大なる信頼をかちえているのである。↘

若者よ！　本を読もう。恥じることはない。この福袋を破ったキミは、すでに"スケベ"なのだ！



▲つくしの真琴『電撃レディ〜』

H-COMIC 試みのベスト10

	書名/著者名/発行所
1	パンプキン⑨ わたなべわたる他　白夜書房
2	アプリコット② オムニバス　桜桃書房
3	水玉少女マーケット 和泉航　松文館
4	フライングゼネレーション 戯遊群　松文館
5	キはキノコのキ 森山塔　司書房
6	ロリ・パーティー 森山塔他　東京三世社
7	よい子の性教育 森山塔　松文館
8	フルーツみつまめ つくしの真琴他　オーク出版
9	夏体験STORY 矢島みのる　白夜書房
10	とらわれペンギン 森山塔　辰己出版

↖受験勉強からくる欲求不満に悩む者たちに「これを読みなさい！」と指導し、翌日はスッキリ、快調に勉学にはげんでもらおうというわけだ。こんなわしの才覚を誌面に出したい！　とたっての福袋班からの要望により、本企画が成立した。よろしくおたのもうす次第である。

さて、さっそくであるが、左の表を見ていただきたい。東京・新宿の南口に近いマンガ専門店「まんがの森」(☎03・341・0921)の9月売上表を元に、大山が独断でHCと思えるものをセレクト、1〜10位をならべたものだ。HC以外を含めた全体からみると、春頃のブーム時に比べ、いくぶん沈静化しているのだが、まあ、購入時の参考にはなるであろう。やはりいまだ4冊もチャートインしている森山塔の人気は、怪物的ともいえる。なんでも来春には、オリジナル・ビデオ・アニメが各社からドッと出るとか。いやはや山本直樹ともども"真夜中のプロジェクト"↘

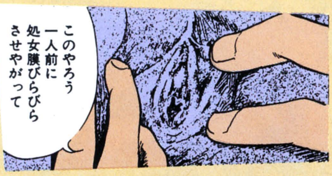


↖は、着々と進行しつつあるのである。新刊では『ロリ・パーティー』がアンソロジーながら、森山作品が読める。最初のカットで紹介したのは、『電撃レディMARK-Ⅱ MIO♡』。TV特撮ヒロインがお色気もんのHな存在だというのは、もう賢いキミたちなら知ってるね。この本はそれをパロったハチャメチャ・メカ・ロボ・コメディー。姉妹のキャラがレズの関係ながら、男やメカにやられるのはパターンだけども、なかなか気持ちのえーもんです。メカ破壊の元気さがまじってんのもええなあ。↖



▲『ロリ・パーティー』東京三世社

▶森山塔『姦のメロディー』



▲森山塔先生によるオ○コ

読者が選ぶ 大日本Hソフト大賞 発表

♬パンプァカパ～ン、プァパパパ～ン！（ファンファーレとともに司会者登場、拍手……なし）

司会者　みなさん今晩は。コンプティーク10月号で募集いたしました「大日本Hソフト大賞」に、日本全国からなんと3125通もの投票ハガキをいただきました（数えるのがタイヘンだったよお）。今回はその投票結果の発表です。厳密なる集計により、栄えある大賞に選ばれたのは‥‥(場内の灯が消え、司会者にスポットが当たる）マカダミアソフトの『177』であります！おめでとう高橋さん‼　では審査委員長(兼集計係)ひと言どうぞ。

委員長　受賞作は、テーマが強姦とゆーワケで、前半の女の子を追っかけるシーンは、なんとも感情移入するとゆーワケで、後半のシーンもじつにエヘヘヘヘヘでありました。

THANK YOU!

人の性的欲望というのはまったく際限のないものです。マカダミアソフトでは、そうした欲望をテーマに、今後も問題作に挑戦します！

—マカダミア“J”—

大賞 177





◀タイトルシーン。チラッとふりかえった女の子は、いきなり逃げだす……



▶そーすっとこちらは男の本能で♪追いかけてドンドン追いかけてドンドン



◀そんなこんなで、あとは押したおすだけだけど……、待ってヨー、ンモッー

☆投票結果☆

順位	エントリーNo.	作品名	得票数
1	12	177	981
2	8	その後の慶子ちゃん	916
3	2	ファイナルロリータ	608

次点 その後の慶子ちゃん



▲最後まで大賞を競ったが、わずかの差で次点。泣くな慶子ちゃん！

ファイナルロリータ



▲確実に票をかせいだ。なんたってロリコン物の最高峰だもんねえ

祝 受賞 コンプティーク・オリジナル『177』を読者にプレゼントするぞ！

いやーメデタイ、メデタイ。『177』を福袋で取りあげたときは、前半部のデモしかできてなくて、そのゼンボーが明らかでなかったのだが、さすがコンプティークの読者は、これはスゴイと直感しちゃったんだろうな。そこで、ピッタシカンカンの読者に『177』をプレゼントします。しかも、市販のものにはない画面のはいった特別版だぞ。内容や応募方法は、来月の「3周年記念号」で発表するから、ゼッタイ買ってよ！



▲特別版の内容はヒミツ。だから来月号を買え買え買え‼

ファミコン編 「スペースハンター」

これぞなみだの半分無敵ワザなのだ！

このパスワードが威力を発揮するのだ！

宇宙を舞台に、16歳の少女アルティアナがくりひろげる壮大な冒険……。ご存知ケムコの『スペースハンター』。東京の強矢武クンからの情報で、なみだの"半分無敵ワザ(？)"というのを紹介してしまおう。

まず、パスワードを入力するときに、AAAAAAAAAAKIと入力してゲームをスタートさせる。

そして、どこかの星へ行って、敵を殺してライフが回復する★スターを取る。な、なんと、これでライフが0になって敵に当たっても死ななくなるんだ。けれどもタイムボムなどの敵の武器に当たると死ぬし、ひとつ星を破壊するとライフが1になって敵に当たると死んでしまう。だからなみだの"半分無敵ワザ"というわけなんだ。



▼AAAAAAAAAAKIというパスワードが威力を発揮するゼ！　ほーら写真の通りライフが0だし、敵に当たっても死なないのだ。東京都の強矢武クン、キミも今日から情報部員の仲間入りだヨ

トップシークレットテレフォン

03-359-5000

気力充実、内容バツグンでっせ！

イヤー、あっという間にもうほとんど冬ですね。お外は寒いし、ふところは寒いしで、みんなちょっとパワーがダウンしてるんじゃないかな。そんな時に便利なのがこのトップシークレットテレフォン！　家の中にいながらにして、貴重な情報をビシビシ聞けてしまうんだから、もう言うことなしだね。なんて思わず自己満足にひたりきってしまいましたが、ま、モノはためしという言葉もあるくらいだから、まずは実際に電話をかけてみようヨ。

ただし、まちがい電話は絶対しないように！　上の番号を正確に慎重に回してネ。もし、まちがえてしまっても、黙って切らないでちゃんとあやまるようにしようね。

毎回言ってますが、電話のかかりやすい時間帯は夜遅くと朝早くやっぱりみんなが寝てるような時間がかかりやすいようですね。発売日直後は特にこんでるようです。でも、がんばってかけよう！



第１回	11／8	➡	11／17
第２回	11／18	➡	11／27
第３回	11／28	➡	12／6
お休み	12／7		

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

Hをドッサリ大プレゼント!

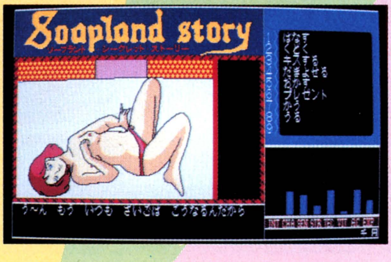
幸運をよぶ福男



ヨッチャンと呼んでネ

またまたHをドッサリとプレゼントしちゃうのだ。なに、もうHにはあきたって！　キミそれはぜいたくというものだ。キミのHはまだまだ足りない！　福男ことヨッチャンを見ならわなきゃネ!!

①


②


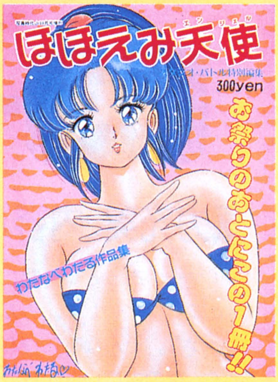
③


パソコンソフト

①Five Sweet Dream ………3名

②ソープランドストーリー…………1名

④


⑤


Hコミック

③電撃レディMARKⅡ …………3名

④ロリ・パーティー …………3名

⑤ほほえみ天使…………3名

⑥水玉少女マーケット …………3名

⑥


★応募方法

★上の福男の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切りとり官製ハガキに貼って応募してください。応募者多数の場合は抽選で当選者を決めさせていただきます。

★ハガキには、ほしい商品の番号のほかに、①キミの好きなソフトベスト３②住所③氏名④年齢⑤職業（学校名）を必ず書いてください。

★あて先は、〒160 東京都新宿区四谷１—８—14四谷一丁目ビル６Ｆコンプティーク編集部「Ｈ大プレゼント」係。しめきりは61年12月７日。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります


ゲーム・グルメの情報ビタミン
コンプティーク
情報局
SEGAニュース
そふとくりーむ新聞
コンプティーク・ネットワーク
ファミコン探偵団
アーケード・エクスプレス
イラスト／原美恵子
©1986 Charlie

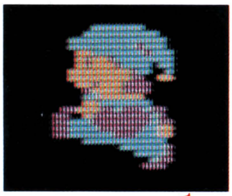
ファミコン探偵団

今月の探偵団は、あのハドソンの新作『迷宮組曲』の発売直前緊急レポートだァ!! ㊖(マルカツ)なんかにゃ負けねェぜ!? あわせてこれからパソコンからファミコンに移植されるゲームの大特集もありますぞ!!

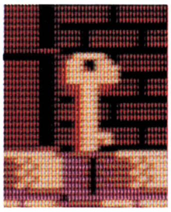


『迷宮組曲』はその名の示すとおり、ナゾとナゾがいりくんだミステリアスなゲームだ。(アクションゲーム＋(プラス)パズル＋(プラス)RPG)×(かける)3倍の面白さ!!

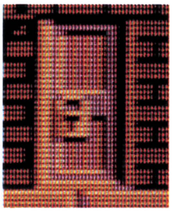
迷宮組曲 ミロンの大冒険



音楽を愛する平和な星“エプシロン星”。が、凶悪な魔人が人々から楽器を取りあげ、王女エルシラをガーランド城に閉じ込めてしまった。王女を救出するためには、迷路の謎を解きながら城の中をめぐり、コイン集めて12のアイテムを買いそろえて、魔獣を倒してクリスタルを7つ集めなきゃならない。武器はバブルだ。画面左のパワーメーターがマイナスになるとゲームオーバー。健闘を祈る!!



▲1度カギを取るとその部屋で何度も使える



▲部屋から出るには、カギを持ってドアへ

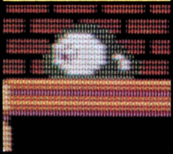
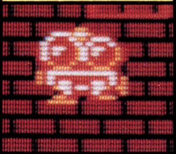
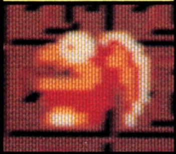
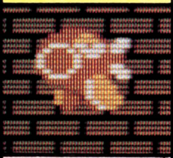
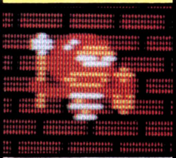
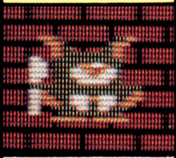
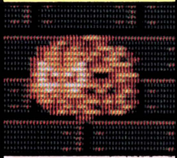
連射測定機能



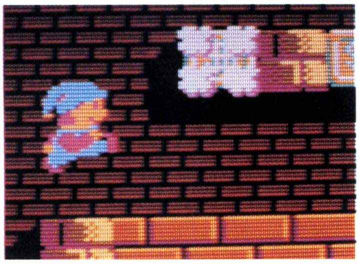
『迷宮組曲』には、キミたちが思わずノケぞるハドソンからのオマケがついてるぞ。その名は“連射測定機能”だ。タイトル画面で、Aボタンを押す。すると機能がスタート、それから10秒間、キミは外界と離れ、連射に専念セヨ。10秒後、画面の中央上に、キミの10秒間の平均連射数が表示されるのだ!!

完全版 敵キャラ・レビュー

このゲームに出演する全敵キャラを大紹介!! ヨークク飲んで、よーく読もう。

名前	画面	解説
スライムアイ		のんびり左右に動きながら弾を出す。
マウリ		ピョンコピョンコはねながら近寄る。
パウメル		近寄るとドバーッと弾を出してくるぞ。
ビート		ユックリ飛びながら、弾を撃ってくる。
シム		床の上をはっている。弾を撃たない。
んばを		のそのそと動き回る。高速弾を発射。
まどーら		でっけー口から、バンバン弾を出す。
カムリ		高速でナナメに飛行する。弾を出すぞ。
タンボ		別名ジャンピングーッ目コゾウだ。
ハードタル		たて、よこ一線上に並ぶと高速飛行。
ルビデ		ヤリを持って、忙しくハネ回る。
アイアイ		左右に移動しながら体当たり攻撃。
サフマ		飛びながら、ミロンに体当たりを狙う
げるぼ		弾を撃ちながら、ナナメ飛行する。

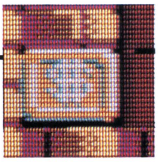
ミロンを助けるアイテムたち。まとめてドバーッと大公開!!



アイテムには、上の写真のようにブロックを壊すと出る"王女の隠したアイテム"、敵を倒すと出るアイテム、コインをためてショップで買うアイテムの3種類がある。どれも、その用途に合わせ効果的に使おう。とくにショップで買うアイテムは、それぞれの値段も考え、計画的に買っていこう。

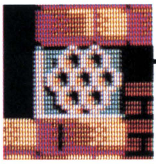
王女の隠したアイテム

コイン



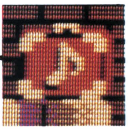
ショップで買い物をするためになくてはならないもの。コインもふくめて"王女の隠したアイテム"は、隠れている場所が決まっているから、迷路ごと徹底チェックしておこう。

ハニカム

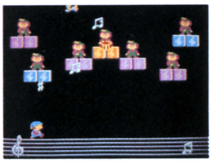


これを取るとミロンのパワーメーターの目盛りがひとつ増え、さらにパワーが満タンになってしまう、おトクもん。ミロンのパワーが残り少なくなってから取ろう。

楽器ケース



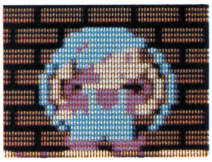
各迷路のあるブロックを頭突きすると出現。取るとボーナスステージに。7つ集めるとナニカいいことがあるぞ。



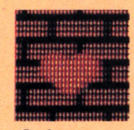
ハチスケ



各迷路のある場所にバブルが当たると出現。ミロンの周りにバリアがはられ、何度か敵の攻撃に耐える。



敵を倒すと出るアイテム

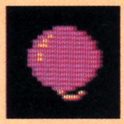


●**パワーハート**
取るとミロンのダメージか目盛りひとつ分回復する。ほっとくと消えちゃうから出たらすぐ取れ!!

●**パラソル**

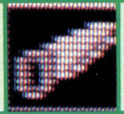
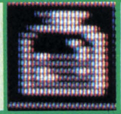
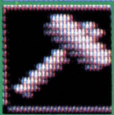
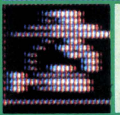
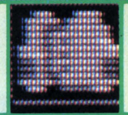
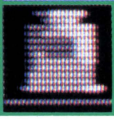
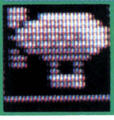
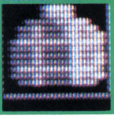


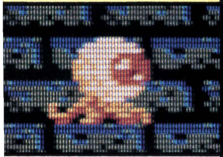
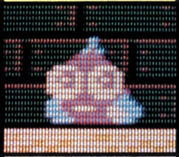
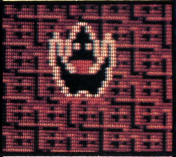
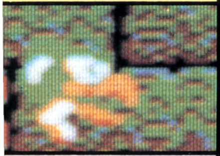
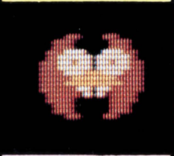
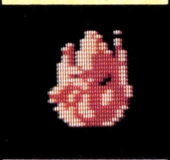
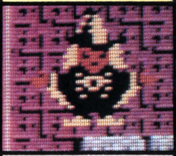
ひとつ取るとその迷路でバブルが2連射、2つで3連射。3つ以上でダメージ2目盛り回復する。



●**フーセン**
ある部屋で、ある敵を倒すと出現。取るとどうなるか？ それはやってみてからのオタノシミ!!

ショップで買えるアイテム

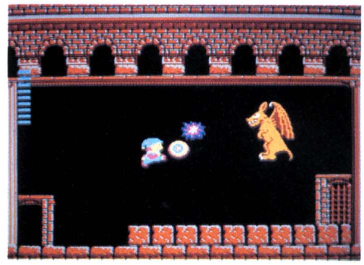
シューズ	スーパーシューズ	ノコギリ	薬
 スプリング台で高く跳べる	 どこでも高く跳べるのだ	 鉄格子の窓から入れる	 ボグにさわると背がちぢむ
エクスカリバー	**ハンマー**	**ランプ**	**チョッキ**
 バブルがパワーアップ	 カベを破って中に入れる	 暗い迷路を明るく照らす	 熱い部屋でもへっちゃら
ハネ	**絵の具**	**飛行船**	**水筒**
 エレベーターに乗れる	 見えない物に色をつける	 ゆっくり下に落ちられる	 ファイアを消すのに必要

メダマルゲ	アグアグ	ギョロ	スパーク	フライングアイ	カッチンシャー	クロウ
						
グルグル飛び回りながら弾を撃つ。	人相悪く、動きは速くないが弾多し。	目ダマをギョロギョロさせながら動く。	ガーランド城が暗くなると出現する。	デカ目の気色ワルイ奴。弾を撃つぞ。	床を超高速で動き回る、アブナイやつ。	王女のいる部屋にいる。かなりの強敵。
ジャイアントヘッド	**ブレイントト**	**フラッグ**	**ボーンウィング**	**ファイヤー**	**ブゥードゥー**	**マハリト**
						
ピョンコピョンコはねながら攻撃する。	2本のキバがチャームポイントだぜ。	いわゆるコウモリ。集団で現れるぞ。	波のように飛びながら弾を発射する。	水筒がないと倒せない。射つ弾多し。	ピョンピョンはねるガイコツぼうや。	分身術を使う。実体を倒せばジ・エンド。

ガーランド城1階はこうヤレ

1階の左の部屋には、コインは全部で16枚隠されている。敵をよけながら、しっかり探してくれ。隠れショップは、チトわかりにくいかな？ヒントは「色違いが気になる……」だ。外に出ると、中央の扉からショップへ。ここでは、右の部屋で必要なアイテムが買える。外に出て右端の部屋へ。ここにはコインが25枚あるが、部屋の右半分のコインは小さいミロンじゃないと取れない。隠れショップもあるが値段は高い。外に出ると、すぐ左の窓が魔獣の部屋だ。魔獣を倒すと2階に行けるぞ。

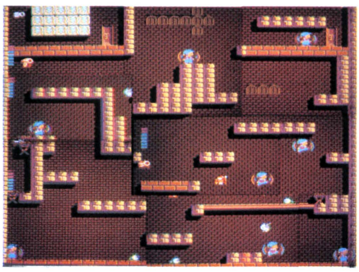
魔獣の部屋







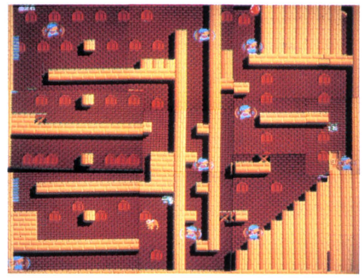
1階の左端の部屋



ショップ



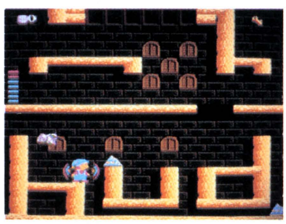
1階の右端の部屋



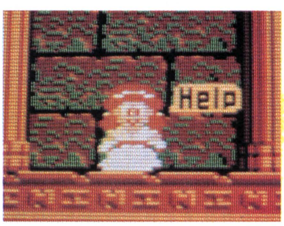
2階以降のルームガイド



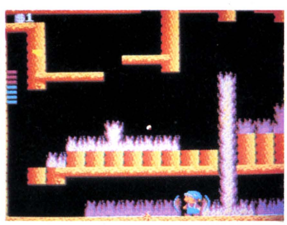
◀これは2階の迷路だ。橋ゲタみたいなのに乗ると、どんどん下へ落ちてしまう



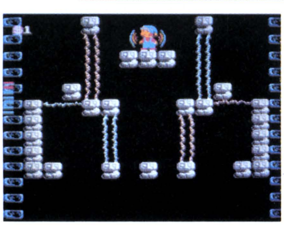
◀これも2階のある部屋だ。ブロックが『hudson』と組まれている。PR面だ



▶ある場所で助けを求めている王女。急いで近寄ってみると、意外なコトが！



▶炎がボウボウ、ここは地獄か、はたまた風呂たき場か、チョッキが必要だよ



◀ここは電線がビッシリはりめぐらされてるアブナイ部屋。先に大切なモノが

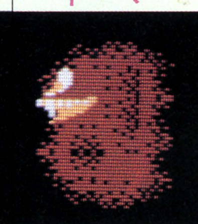


◀おめでとう、王女救出!! 2人は、末長く幸せに暮らしましたとさ。オシマイ

ホーマ



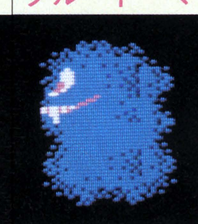
ドーマ



バルカーマ



ブルードーマ



レッドホーマ



レッドバルカーマ



●キミを待ち受ける 7大魔獣

ガーランド城にある7つの魔獣の部屋には、それぞれ7匹の魔獣が潜んでいる。ヤツらの攻撃はどれも同じで、ジャンプしながらミロンめがけて火の玉を放つのだ。うまくよけながら、10数発のバブルを当てないと倒せないぞ。魔獣を倒すと出るクリスタルは王女救出のため絶対必要。ガンバレ!!

▼クリスタル1コ取ると、✚の左押してスタートでコンティニュー

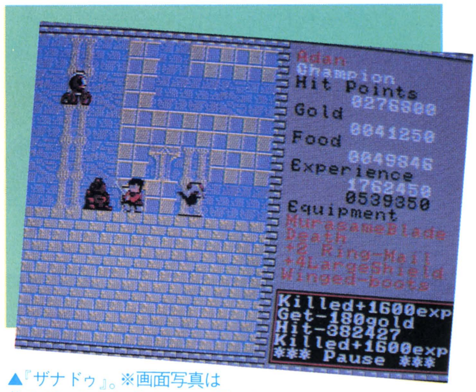


カーマ



速報 パソコンゲームが続々 ファミコン化決定!!

今秋から来春にかけて、人気パソコンゲームが続々とファミコンゲーム化されて発売される。いずれも、パソコン版はロングセラー、ベストセラーの粒ぞろいだけに見のがせない。そこで今月は、そのラインナップの速報。



▲『ザナドゥ』。※画面写真は他のゲームも全てパソコン版のものです。

'84年に、『ロードランナー』がファミコンに移植されて以来、そのパソコンゲームとしてのネーム・バリューも手伝ってか、パソコンゲームのファミコン移植版は、おおむね好評を得ている。ところがここにきて、パソコンゲームに端を発し、今やファミコンゲームをも巻き込んだＲＰＧブームを反映してか、名作ＲＰＧを中心に、一気に「パソコンゲームをファミコンで楽しんでもらっちゃおう」的傾向が高まってきたようなのだ。おもなところをあげると、まずは『シナリオⅡ』の発売で人気再沸騰の『ザナドゥ』、不思議な魅力にあふれたグラフィックの『レリクス』、そしてファンタジー気分たっぷりの『メルヘンヴェール』などのアクティブＲＰＧ。さらには日本のＲＰＧの家元、ＢＰＳの『ザ・ブラックオニキス』。戦国シミュレーションの名作『信長の野望』などなど。そして日本ではなじみの薄い、ＡＰＰＬＥⅡからの移植版『ミシシッピー殺人事件』や、『アップルタウン物語（原題：リトル・コンピュータ・ピープル）』なども出るということで期待大。また、ＡＰＰＬＥといえば、あの超大作RPG『ウルティマⅣ』が出るぞ。それもⅠ～Ⅲをスッ飛ばして、いきなりⅣ。さらにパソコン版発売以前のファミコン版発売なのだから、“ウルティマ・フリーク”は、今すぐファミコンを購入しなければならない(？)。他にも、発売日未定のものも含めて(下記表を参照)、注目作が目白押しなのだから嬉しい。

と、ゆーわけで、面白いゲームは、パソコン、ファミコンの別を問わず、より多くの人が楽しめるのが、正解!!



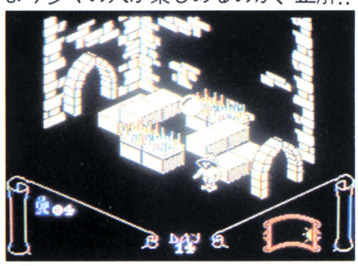
▲『メルヘンヴェール』



▲『ウルティマⅣ』



▲『アップルタウン物語』

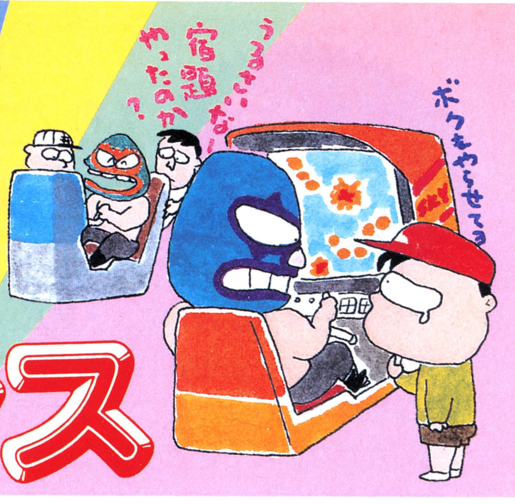


▲『ナイト・ロアー』

タイトル	メーカー	ジャンル	発売時期	タイトル	メーカー	ジャンル	発売時期
キャッスルエクセレント	アスキー	アクション	10月下旬	ザナドゥ	ハドソン	ロールプレイング	4月予定
ミシシッピー殺人事件	ジャレコ	アドベンチャー	10月下旬	ウルティマⅣ	オリジン	ロールプレイング	4月予定
ディーヴァ	東芝EMI	ウォー・シミュレーション	11月29日	オホーツクに消ゆ	アスキー	アドベンチャー	4月予定
ガルフォース	HAL研究所	？	11月中旬	ザ・ブラックオニキス	BPS	ロールプレイング	未定
アップルタウン物語	DOG	ノンセクション	11月予定	信長の野望	光栄	ウォー・シミュレーション	未定
ナイト・ロアー	ジャレコ	アクション	12月予定	ランボー	パック・イン・ビデオ	アクション	未定
メルヘンヴェール	サン電子	ロールプレイング	12月予定	トップルジップ	ボーステック	アクション	未定
ザナック	ポニー	アクション	12月予定	アーコン	BPS	ノンセクション	未定
ザ・ブラックバス(仮称)	ホット・ビイ	シミュレーション	12月予定	オーガ(仮名)	オリジン	？	未定
レリクス	ボーステック	ロールプレイング	12月予定	宇宙戦士ライーザ	エニックス	ロールプレイング	未定

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

アーケード・エクスプレス



秋といえば、アーケード業界では「AMショー」。各社の新製品が目白押しとなる季節だ。さてさて、今年はいったいどんなゲームが飛び出したのか……？

特集 AM アミューズメントマシンショー 第28回



相変わらずの国際性。さすが大イベントだ！

秋も深まる季節、皆様いかがお過ごしでしょうか？　というわけで、今回のアーケード・エクスプレスは、去る10月７日・８日の両日、東京・平和島の流通センターにおいて開催された、「第28回アミューズメント・マシンショー」の特集を大々的にやっちゃう。

開催日は雨。「カサがカサばる」などとダジャレを言いつつ、モノレールに乗って会場に向かったわけだけど、朝も早くからすごい客の数。地方からの人はもちろん、海外から日本の娯楽レベル・技術を見にいらした方々も相変わらずで、国際性を感じてしまったのであった（学校サボって朝から来るヒマなマニアには、ひたすら閉口！）。



さて、今回は出展社数が53社という、夏の甲子園をはるかに上回る数。その中でも、サン電子やウッドプレイスといった、初参加のメーカーの存在がうれしかったが、メダルゲームの大御所シグマの姿が見当らなかったのが、ちと残念だった。

いきなり総評をのべさせてもらうと、「今年は不作であった」というのが、ちまたの評判だが、それでも目に止まった点はいくつもある。

AMUSEMENT MACHINE SHOW

まず、コックピットゲームで大胆な構造のものがめだった。『アウトラン』『ル マン24』（この２つは後でくわしく紹介）、『ダライアス』『ロックオン』など、なかなか凝った仕上がり。

そして、「ついに出たか！」と思ってしまった、セガのカードシステム。ゲームをするとき小銭を出す手間がはぶけるのは重宝。

あとは相変わらず流行りの２人同時プレイに加え、「２Ｐ乱入（途中参加）」の形式がめだちつつある。

最後に個人的には、コンパニオンのおねーさんがよかった!?　［ＡＯＩ］

News アーケードゲームがカードで楽しめる!!

ゲーセンにもカード時代がやってきた！　いまや、電話だって、国電の切符だって、カードでＯＫ。先端技術で過激に遊ぶアーケード・ゲームにもついにカード・システムが導入されたのだ。セガのブースの展示製品はすべて、会場で配られたカードでプレイするシステム。ただし、このカード、ショー期間中に限り使用可でありました。が、年内中にはセガのゲームにはすべてカード・システムが採用されるとのこと。楽しみだなーっと。





◀ショー用記念限定（？）ゲーム・カード

各メーカー出展新製品

タイトー

最近のタイトーは、ものすごくがんばっている。『アルカノイド』『バブルボブル』と、たて続けに当たっているもんね。(後者は会場になかった!)

そのタイトーの出展のメインは、『ダライアス』なるスクロール・シューティングゲーム。19インチモニターを3台横につないだ、2人同時プレイのできるゲームで、付属のヘッドホンでゲームに没頭もできる。

また、進路の選択、キャラクターが総勢76種類、24段階にわたるパワーアップと、フィーチャーも盛りだくさんだ。各シーンのラストに出てくる、魚をモチーフとした巨大戦艦というのがなかなかグロい。

——このほか、前号で紹介した『奇々怪界』と、そのプロモーションビデオも紹介され、けっこう人気を博しておりました。



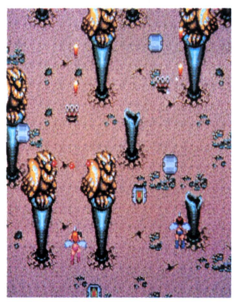
●ダライアス●

カプコン

カプコンは、すでにおなじみの『ラッシュ&クラッシュ』のほかに、新製品『アレスの翼』を展示。

軍神アレスから愛と勇気の翼を授かった2人の若者が、異星人のもたらした巨大コンピュータ「ダーク」を破壊すべく飛び立つ、というストーリーで、縦スクロールと横スクロールの2元構成がされている。

難易度はかなり高かったな……と思いました。



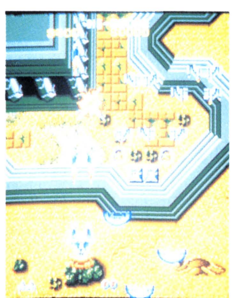
●アレスの翼●

ニチブツ

ニチブツといえば、麻雀路線を思い出さない人はいないと思うが、なにもそればかりではない。『ダンガー』という新製品が発表されていたが、あれ、どっかで見たことあるな……と思ったら、以前に本誌で紹介した、『ダングル』のバージョンアップ版なのだ。

合体・分離による、フォーメーションに注目。

カタログでおなじみの「ニチブツギャル」は、いなかったようで……。



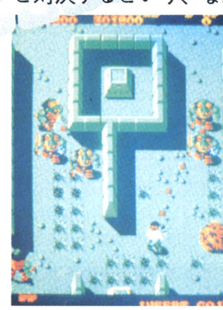
●ダンガー●

SNK

「きたか」「もうすぐだ」

このキャッチフレーズがすべてを語っている、『怒』のパートII、『怒号層圏』。

「今度も戦争だ!」というわけで、前作にも登場した2人のランボーもどき(?)の戦士が、なんと、こともあろうにエイリアンと対決するという、なんともすさまじい設定。前作のイメージが強くて、背景が浮いている気がしたのが気になったが、わりといけそう。

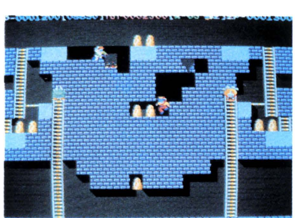


●怒号層圏●

アイレム

アイレムといえば、マニアが心待ちにしているのが、『ロードランナー』の続編。うん、やはり出てくれました! 今度のタイトルは『帝国からの脱出』だ。

今回は2人同時プレイもできるようになっていて、しかも面構成はまったく別、1人用が30面、2人用が15面という構成。で、2人用が絶対楽だと思ったら大マチガイのげっちょんちょん。こちらはこちらで2人の息がピッタリ合わないと、全面制覇は絶対ムリ。新しい各種フィーチャーも加わって、またまた頭を悩ませてくれそうだ。



●ロードランナー 帝国からの脱出●

このほかには、すでに発売の『スペランカーII・23の鍵』、そして占いマシーンが展示されていました。



●スペランカーII・23の鍵●

データイースト

いきなり３本もの新作を発表してくれたのが、データイースト。(それだけにネーム量が多い気がする)

まずは『のぼらんか』というすごいタイトルの製品。タイトルもすごければゲームもすごくて、木を上に上にと「登らんか！」という内容なのだが、不格好なキャラクターが続々登場してきて、思わず「なんだこりゃあ！」と絶叫してしまう。ＤＥＣＯは年に１本はこーゆー〝のーてんきゲーム〟を出すみたいで……。ウケてしまいました。



●のぼらんか●

お次は『ブレイウッド』。これらはうってかわって渋めの内容で、いわば和製『ガントレット』といったところ。

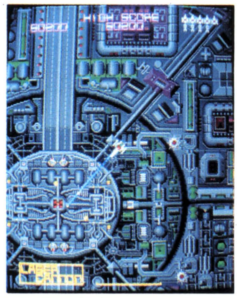
８種類の武器の選択ができるほか、今流行の「２Ｐ乱入」(途中参加のこと！)も可能だ。



●ブレイウッド●

そして『ラストミッション』。８方向にスクロールするというスペース・シューティングゲームで、これもまた出現する敵に合わせた各種の攻撃法を選択することができるぞ。

以上、三者三様のＤＥＣＯの作品、キミはいったいどれが好みかな？（今回はＬＶＤゲームがなかったな）。



●ラストミッション●

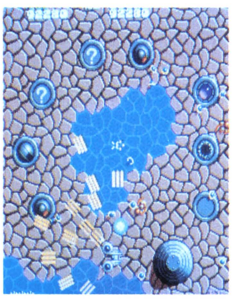
※画面写真は開発中のものです。

ジャレコ

ここのブースの前を通ると、ピンクのバスケットを肩にかけたテニスルックのおねーさんがいて、ぴとっと胸に何かつけてくれた。見ると、なんと、おおっ、これはＡＯＵでもいただいた「ジャレコ虫」ではないかっ！ なんかここのブース、いろいろとサービスがいき届いているようで、粗品のプレゼントなんかもやっていたのだった。

そのジャレコブースでは、新作『バルトリック』がお目見え。渋めのメタリックな画面と、強烈なパワーアップが売り物の戦闘ゲームで、自機がよく動く。

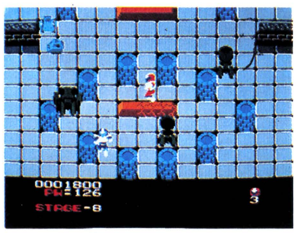
ほかには『モモコ120%』が置いてありました。



●バルトリック●

サン電子

今まで出展しなかったのがむしろ不思議に思えるのが、サン電子。私の知っている限りだと、『ルート16』『ファンキーフィッシュ』『カンガルー』『ザ・ギネス』『ぺったんピェー』『いっき』など、これだけ出ていたのにね。



●ライオネックス●

そのサン電子の出展は、『ライオネックス』。

──世界を操るマザーコンピュータ(ライオネックス)が突如、反乱しはじめた。そこでサイボーグ戦士であるキミが立ちあがる──という設定なんだけど、ゲームにインストラクションカードがなかったため、イマイチ内容がつかめなかった。

サン電子さん、次回からはどうか、インスト付けてください。お願いします！

辰巳電子工業

『ＴＸ－１』や『バギーボーイ』という大作を出した辰巳電子だから、そろそろ何か出るのでは？ と思っていたが、期待どおり『ロックオン』なるスゴイやつを発表してくれた。

これはシューティングゲームに、３Ｄフライトシミュレーターの要素を加味したもので、実際の空中戦さながらの雰囲気が味わえる。

マシンガンとミサイルを駆使して敵をバシバシやっつけていくほか、見えない敵をもレーダーが感知してくれる機能もあり、気分はエリア88!?

コックピットタイプに、また新分野が開拓されて、うれしいかぎりだネ。



●ロックオン●

ウッドプレイス

『キングオブボクサー』などでおなじみの新進メーカー、ウッドプレイス社も、今回初参加。こういう傾向、ＡＯＩさんとしては大歓迎であります！

さてその出展作は、ショー以前から話題にのぼっていた『ファイヤートラップ』。かつての『クレイジークライマー』のデラックス版といった感じだが、ビルのアングルが斜方から見た感じになっており、フィーチャーも数多い。なんでも降ってくる。

ただ操作が操作なだけに、またまた上に登れない人が続出ではないかという……。



●ファイヤートラップ●

この秋は、思いっきりドライブなどオツなものだと思います。

アウトラン





筐体(きょう)が左右に動く。ステレオサウンドが鳴り響く。15種類もの美しいコースが展開される!!

◆

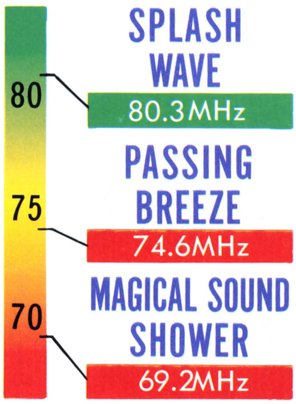
とにかく凝りまくった、とってもオシャレなドライブゲーム『アウトラン』。セガがまたやった！

さてスタート！でもその前に…♬

コインを投入して無造作にスタートするようでは失格。そのときの気分に合わせて、BGMもちゃんと選んでほしい。



◀選曲のとき、ダイヤルを回す手が動く。バックに波の音も☆



●はじけるようなポップ・ロック。
ＳＴＡＧＥ４に入るとパートが変わり、５でクライマックスに達する。ドラマチックにゲームを展開したい人にオススメ。

●山下達郎風のポップ感覚。
ＳＴＡＧＥ４でパートが変わるあたりが、聞きどころ。オーソドックスなドライブをしたい人向きの曲。

●ビートの効いたサンバのリズム。
ＳＴＡＧＥ３に入ってからの、真ん中のノリが最高潮。全体的にスッ飛ばしたい人向きの曲であります。

15種類もの個性的なコース！なんてゼイタクなヤツ!!

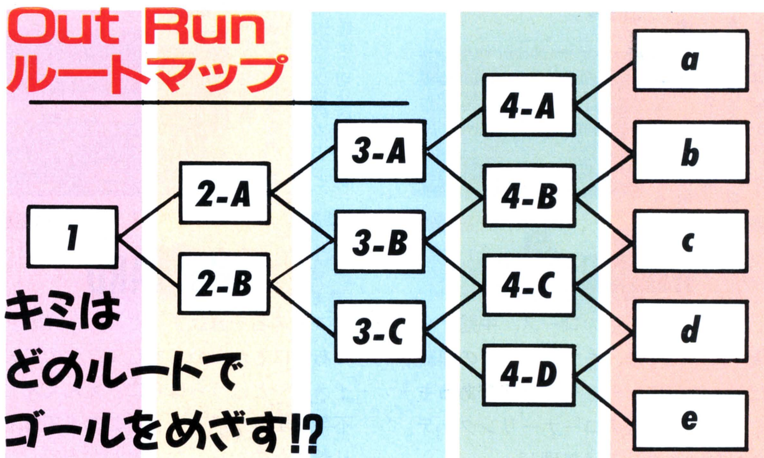
●ゴールに着くのならどこをどう走ってもいいのだが、「ゴールが近くなる」ためのアドバイスをしておくと、

●シフトダウンを乱用するな。それよりも、アクセルの開閉やブレーキングでスピード調整を行なうべきだ。

●車線をフラフラ変更しないこと。まっすぐ走っていれば、他車は意外と道をあけてくれる。

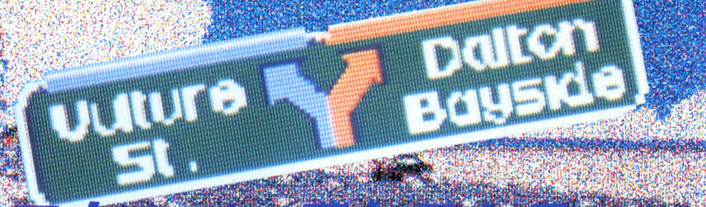
●コースを覚えよう。とくにコーナーの深さ(曲がりきれる限界速)を早目に見抜いてしまうことだ。

●接触してもあきらめず、カウンターステアをあてて立て直せ！



Out Run コース・レビュー

キミは、この美しいコースをいくつ見れるか？



1 COCONUTS BEACH



ウェストコーストの雰囲気ただようコース。後半のS字のこなしかたがポイント。慣れれば、減速は不要だ。

2-A WHEAT FIELD



夕暮れどきの小麦畑。カーブは一見深そうでいて、インから流せばすべてアクセル全開でOK。1分は楽勝で切れるハズ。

2-B CLOUDY MOUNTAIN



緑と、雲のじゅうたん。始めと終わりにキツ目のカーブがある。始めは220km/h、あとは、180km/hの減速が目安。

3-A DESERT



とっつきやすいと思ったら大マチガイ。S字連続のうえ、コースが見えにくい。すべてはコーナリングのテクあるのみ！

3-B ALPS



第2コーナーは150km/hまで落とさないと、曲がりきれない。他にもカーブは続くが、慣れるとけっこう高速でいける。

3-C WALLS



画面両サイドの岩壁がクセモノ。コース自体は平易だが、接触はソク停止につながる。慣れないうちは慎重に。

4-B OLD CAPITAL



全コース中最も暗い！カーブは意外と見かけ倒し。第2コーナーを除いてフルアクセルでOK。最終コーナー見通し悪し。

4-C BIG GATE



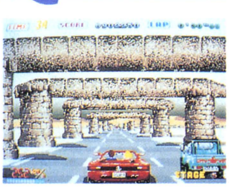
急勾配と石のアーチに圧倒されてしまうコース。最初のゲートのあとのカーブが、メチャきつい。あとはそれなり。

4-D SEASIDE TOWN



白い建物が印象的な、シーサイド。クセのあるカーブが続くので、気が抜けない。1カ所ダマシがあるぞ！

c STONE HILL



石のゴロゴロしている。遺跡の丘？といった所。接触さえしなければ、意外と行けてしまう。ゴールには人影がないが！

d DUAL WAY



その名の通り、途中で道が2つに分かれ、終盤でまた1つになる。2本道のキツ目のカーブと、最後の切り返しが重要。

e LAKE SIDE



夕暮れ色の湖のほとりのコース。最初は平易だが、ラストでえげつないS字がくる。ここがポイント。

4-A WILDERNESS

砂漠に続く不毛のコース。中盤から後半にかけては、キツいカーブの連続だぞ。ウデにソートーの自身があるキミでも、プロ級のコーナーリング・テクがないとクリアは無理!?

a VINE YARD

コース名を直訳すると"ぶどう畑"。であるにもかかわらずして、その名のイメージとはうらはらに、えんえんと不毛な風景が続く。ま、ここまでたどり着けたのなら、なんとかなるでしょ。

b DEATH VALLEY

その名も『死の谷』。いうまでもなく不毛の光景が続く。見ているだけで、ノドがかわいてきそうな雰囲気なのだ。コース自体には、それほどクセがないので、けっこうイケルと思うヨ。

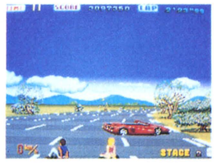
CRUSH!

高速で看板などに突っ込むと、もののみごとなクラッシュシーン。スピードが遅いとスピンして止まってしまう。





▲ドライバーは放り出され、クルマは七転八倒。爆発よりリアル……!?



▲「うえ〰〰！」
「なんなのよ、もう！」
生きているだけでも、ありがたいと思いましょう

OUT RUN 4コマ劇場

TAKE1



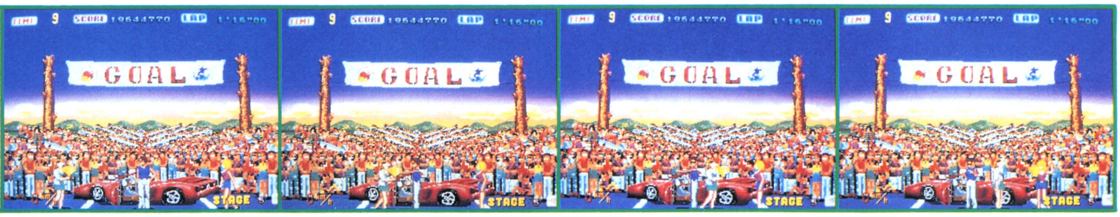
"Get Ready！" "GO！"
と普通ならスタートするんだが？

「あり？　エンストかな？」
「どーしたのよ、動かないの？」

「『早く行け』って言ってるヨ」
「んなこと言われたって……」

「あーあ、怒っちゃった。もう見捨てられたみたい」「……」

TAKE2



dコースをめでたく制覇。
「いやー諸君、出迎えご苦労」

「えっ、カップまでもらえちゃうの？　それでは遠慮なく……」

「どーもありが……れれれ？」
「え、私にですか？」

「やったね！」
「ど、どーせオレは……う……」

CMタイム？

走行中はわかるハズないのだが、しっかりこんな看板が。しかもなかなか細かいので、思わず感動！



この人特別出演？

ドサクサにまぎれて、ギャラリーの中に「ゲゲゲの鬼太郎」がいたりする。ほかにもだれかいるかな？



もう車ごとカットンで行きたいっ!!コナミから『WEC LE MANS 24（ウェックルマン）』

さて、あのコナミのマークが新しく変わったことは知っていても、同社がレーシングチームを結成したことまで知る人は少ないのではないだろうか？

Ｃ２クラスのレースに名乗りを上げて、けっこう活躍しているそうなのだが、これにともなって発売されたのが、『WEC　LE　MANS　24』で、デザインも実車をモチーフにしている。

んだが、とにかくリアクションがすごい。コーナリングやクラッシュのときなど思いきり反動がきてしまうのだ。

１周３ステージ、４周するとゴール。レーシングタイプでは今までにない体験が保証されています！



これも可動式のコクピットを採用している









『グリーンベレー』からはや1年。コナミからとんでもない戦争ゲームが、また出現した。過激な男たちがおりなす、戦場での過激なドラマ、それがこの『特殊部隊ジャッカル』だ。いま、ゲーセンは、砲弾飛び交う戦場になる。

前進あるのみ！俺たちに明日はない

過酷なまでの訓練を受けた、戦闘とサバイバルのエキスパート、それが『特殊部隊 ジャッカル』である。この特殊部隊に、とんでもない指令が出た。敵の捕虜となっている、わが国の軍事的主要人物を救出し、なおも敵軍を全滅させようというのだ。さらに恐ろしいことに、ジャッカルの立てた作戦は、2台の武装ジープだけで敵地を突っ切るというものだったのだ！

——ここまで読めばわかると思うが、これは2人同時プレイのできる戦争ゲーム。敵軍のエリアを次々と突破し、「最終兵器」を破壊することが、キミ（ジャッカル）に与えられた指令だ。さらに、途中とらわれている捕虜を救出し、ヘリポートから送還させなくてはならない。

気分はまさに、『ランボー』！　なのだ。

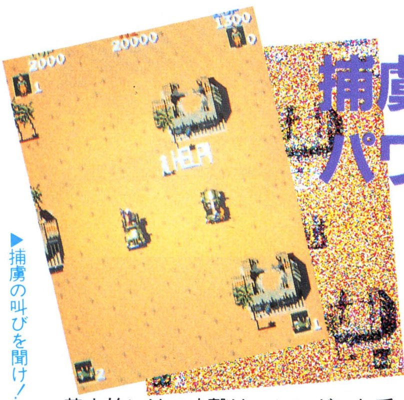


▲本部からヘリで輸送されてきた、2台のジープ。これがジャッカルと行動を共にする



▲そして登場、命知らずのサバイバル野郎。これから敵軍戦線強行突破のドラマが展開される

捕虜を救出せよ！ パワーアップで攻撃拡大



▶捕虜の叫びを聞け！

基本的には、攻撃はマシンガンと手榴弾の2つ。ただし後者は、捕虜を救出することによって、ミサイルへとパワーアップされるのだ。

収容所以外の家にいる捕虜（1人しかいない）を救出すると、手榴弾からより強力なミサイルへと変化。さらに救出すると、ミサイルの破壊力が段階をおって強化されていく。ちなみに、パワーアップの捕虜が捕われている家の前には、敵兵が1人で見張っている。



救出した捕虜はヘリで脱出させるべし！

収容所などにいる捕虜を救出することも、重要な任務の１つだ。ちなみに、ジープには８人までしか乗せられないので注意。

マップの特定位置にはヘリポートがあって、ここでジープの仲間を脱出させるわけで、８人１度に脱出させると点数が20000点までハネ上がり、ジープも最強装備となる。――２人プレイのときは、もう１人が援護するカタチをとってあげよう。



▲ヘリポートではこのように停止。救出した捕虜を次々にヘリに乗せていこう。ほれほれ、急いだ急いだ!!



▲続けて乗せると、100→200→400と得点が倍増、８人目ではなんと20000点！おまけに最強装備もほどこされる

キミはこの猛攻をかいくぐることができるか!?

最初のうちは、「なあんだ　たいしたことなさそうだな」と思うかもしれないが、それは甘い！　舞台が変わるにつれて、強敵がぞくぞく登場してくる。

注意すべき敵をいくつかあげとくと、「ジープ」。高速で突っこんでくる。「潜水艦」。水中から出現し、なんとレーザービームを放ってくる。「ランチャー」。１度に5～7発もの弾をバラまいてくる。

――ほかにも強敵は多いぞ。覚悟あれ。マップは長い。では健闘を祈る！

STAGE1 複合



▲まずは１人捕虜を助けて、パワーアップ

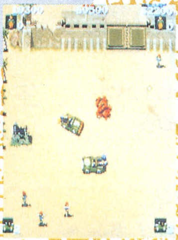


▲サクのあるのが収容所。捕虜が大量に！

STAGE2 遺跡

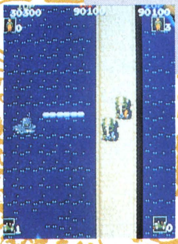


▲石柱立つ荒野にも、敵の手は伸びている



▲ここが防衛ライン。右上の扉を破壊せよ！

STAGE3 川



▲レーザーを放ってくる潜水艦。強敵！



▲このへんから出没する誘導ミサイルも強い

STAGE4 谷間

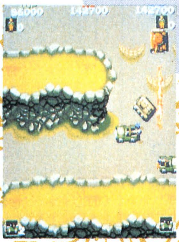


▲弾をバラまいてくるランチャー

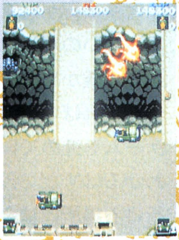


▲爆撃機襲来！　逃げ場はあるか!?

STAGE5 崖



▲出た――、火炎放射！こいつは強力だ!!



▲またまた橋の場面。まず敵を一掃して……

STAGE6 敵基地



▲いよいよ内部突入。もうあとにはひけない！



▲ハンパじゃない敵数。勝算はあるのか……？

SEGAニュース
セガ情報局

たとえページは少なくとも、セガの素敵なゲームのために、今月もセガ情報局ははりきっちゃうのだ!!





アレックスキッド

マークⅢについにアクションアドベンチャー誕生！　広大なマップに秘められた謎とは？　アレク少年の冒険が、いま始まった……

旅立ち……、ラダクシャンが危ない!?

マークⅢ初のアクション・アドベンチャー（ＲＰＧっぽい部分もかなりあるけどネ)は、なんとジャンケンの３本勝負に勝ち抜かないと先に進めないという変わったゲームになっているんだ。

この冒険は、山で"ブロック拳"という拳法の修行をしていたアレク少年が、育ての親のぬらり仙人のもとへ帰る途中、行き倒れの人を見つけたことから始まったんだ。「ラダクシャンが危ない」という言葉と１枚の地図、そして太陽石をアレクに手渡すと、その人は息絶えてしまった。アレクは地図と太陽石を持って山を降り、仙人の住むレイク湖へやってきた。そこでアレクは意外な事実を知らされた。

どうしてアレクがこの冒険に行かなくてはならないのか、それはキミが確かめてほしい。何をすればいいのかも、ゲームを進めていけばわかるはずだ。最初は、行ける場所には全部行き、壊せる物は全部壊してみよう。きっと何かが見つかるはずだ。だけどそれが全部キミのためになる物だとはかぎらないから、よ～く注意して行こう。





　イラスト／相村嘉一

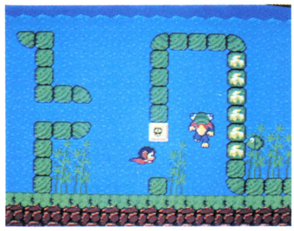
ラダクシャンの危機！ じゃんけん大王!?

自分の身長の４倍の高さを跳ぶジャンプ力、岩をもくだくブロッ拳は、もう自在に使えるようになったかな？ え？ パワーリングの使いかたがわからない？ 使いたいときにポーズをかけて、①キーの左右でアイテムを選び、②か③を押せばいいんだヨ。ついでにアイテムを紹介しちゃおう。水晶玉は岩に穴を開けたり、ジャンケンで相手のテがわかる効果がある。Ａの水晶球はミニチュアのアレクがたくさん出てくる。Ｂの水晶球はバリア……。あとは自分で確かめて。その場面で効果のない物は使っても減らないから安心して試してみてネ。

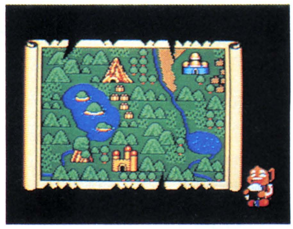
そして、アイテム以外の道具の使いかただ。まずは、オートバイ。これはスピードアップとともに敵や壊せる岩になら当っても平気という半無敵にしてくれる。ただちょっと暴走しやすいのが欠点。さらに強力なのは、足こぎヘリコプター！ ②ボタンを押すごとにプロペラが回り飛ぶようになっているから絶妙なテクニックが必要とされてしまうゾ！


▲スタート直後にパワーリングが！

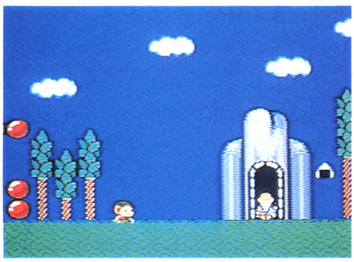

▲欲張ると……オバケだぁ！


▲面クリア寸前のカエルor半魚人


▲オニギリを取ると面クリア


◀オニギリを食べながら……

この冒険の真の目的とは……。新たな旅がいま始まる


▲育ての親のぬらり仙人から意外な事実が……



▲どっかで見たようなショップだネェ～

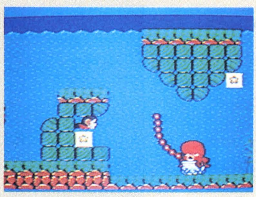


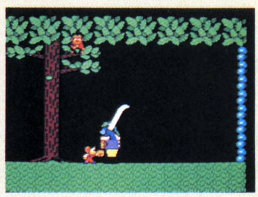
▲何を買うのが一番いいのかな？

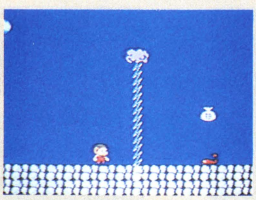
育ての親、ぬらり仙人のもとへ帰ってきたアレクは、自分が誰なのかを聞かされる。そして冒険の旅へと旅立つことになった。今までに貯めたお金を持って、お店に行き、必要なものをそろえよう。オートバイ、Ａと書いてある水晶球、そしてツエ。どれを見ても必要な気がするね～。このさい、全部買っちゃうのもいいし、先のためにお金を残しておくのもいい。まぁどちらかといえば、お金を集めにくいオートバイはやめてＡの水晶球だけ、もしお金に余裕があるなら、残りの２つもってとこかな？ 最初のころはそなんな慎重に選ばなくてもいい。ただし水晶は集めておいたほうがいい。なぜか？ 水晶にかぎって、あとの面に行くと売ってない店があるからなんだ。とはいえ、お店で買えるような物ってそれほど重要ではないけどね。

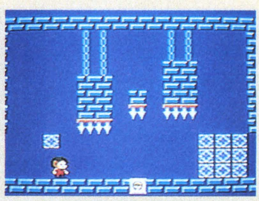
アレクをジャマする敵

少ないようで意外に多いのがこの敵たちだ。海の中ではタコやピラニア、ある面の最後に突然出てきたクマ(？)、やけに狙いが正確なカミナリ、そして絶妙なタイミングで仕掛けられたワナ、こんなものがアチコチに配置されてて、なかなか３人では最後まで行けないんじゃないかな？


▲タコは触手だけ攻撃できる。でもパスしたほうが無難だろうね


▲剣を振り上げた時にすかさず連続パンチ。猿にも注意しよう


▲「ドッカ～ン！」とやけに正確なカミナリ。あせらず、慎重に


▲つり天井が降りきる前に右のブロックに穴を開けよう

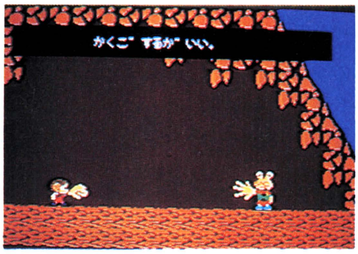
一撃必勝!? あと出しジャン拳法！

ぐうすか



▲ぐうすかにいきなり負けてしまった!!

ちょっきんな



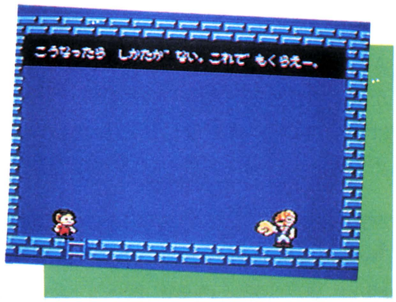
▲2回負けたら石にされてしまうんだぞ！

ぱーぷりん



▲ぱーぷりんが勝負をかけてきた！

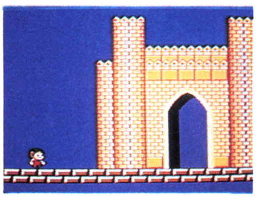
このゲームの特徴であるジャンケンなんだけど、こんな必勝法があるんだ。まずは水晶を取る。そしてじゃんけん大王やその子分のところへ行くと、なんと相手の手の内が全部見えてしまう。そこで最後の最後まで相手の手を見て、すばやく自分のテを決めてしまおう。なにしろ相手はコンピュータ。絶対に「あと出しはズルイ！」なんてことは言わないからネ。せっかく先の面までできたのに、ジャンケンだけで残り人数を減らすのはくやしいもんネ！



▲負けると頭(手)を飛ばしてきた!!

迷宮から無事脱出できる?

このゲームのマップはじつに広いんだ。画面数で約150にもなるんじゃないかな？ 当然２つの城の迷宮も広くて複雑にできている。そのうえ、重要なアイテムが隠されていて、これを取っておかなければ完全にクリアすることは不可能なんだ。でも、そうかといって、パソコンゲームのＲＰＧほどにひねったものでもないから落ち着いてとりかかろう。まず目をつけるのは、行きにくいけれど、なんとか行ける場所を探す。隠そうとしている意図があるのは、その先に重要なものがあるという証拠にもなるわけ。で、それを見落してしまうと左の写真のようになってしまうというわけで、ご用心。


◀某パソコンゲームではありませんヨ！



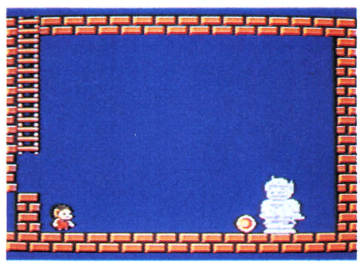
◀あることをしてないから追い出された!!

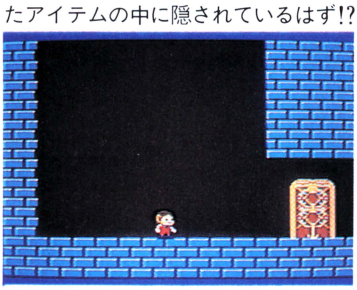
ラダクシャンに平和は戻るのか、それとも……

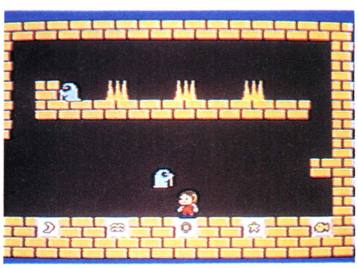
いよいよラスト。じゃんけん大王のみょーに明るい踊りに惑わされず、バシッと〝あと出し〟でキメよう。勝って月のメダルを手に入れたら、最終面へ。ここでは、床の５コのパネルをある順番で踏んで最後のアイテムを手に入れる。デタラメに踏むとオバケが出るぞ。正しい踏み順は、キミがこれまで集めたアイテムの中に隠されているはず!?



▲みょ～なダンスのじゃんけん大王なんだ


▲奥の手で楽勝！ 石になっちゃった


▲ドアの穴にメダルが入ってドアが開く！


▲プレートを踏む順番を間違うとこうなる……

最後のアイテムを取るといよいよラストシーン。でも、これは自分でこの冒険を終えた人だけに見ることが許されるのだ。そして、そこには新しい謎がキミを待ち受けているはずだ。まさか○○が××だなんてことが………



君も、
ハントしてみない!?
GREAT
美しき獲物たち
JASTSOUND PC・FM・X1 対応 4,000円
噂の「美しき獲物たち」、遂に登場!!
こんどのって、とにかく凄いんだもん。
サウンド入りで、絵も動いちゃう。
ああ…こんな刺激って、初めて。
たまらないわ、早くっ、キーボードにふれて。
㊙課外授業編▶
好評発売中!
エッ!?ウッソ～!?ホント～!?こんなところまで見せてくれるの～!?美少女達がくりひろげる課外授業をこっそりのぞいちゃおう。Five Sweet Dreamではのせられなかった過激度120%のプライベートパンチで君はもうダウン寸前。あ～も～だめだ～。
■FM-7/T・D、X-1/T・D、PC-88/D 3,000円
■FM-77 3.5"FD版 4,000円
Five Sweet Dream
ファイブ・スイート・ドリーム
■FM-7/テープ版 4,500円
■PC-88/D、FM-77/D、X1/D 2枚組 7,800円
フェアリーズ レジデンス
■X-1 ディスク版 7,800円
■X-1 テープ版 4,500円
Feirie's Residence
グレイト
※通信販売可(送料無料)。現金書留で下記までお申し込みください。
〒556 大阪市浪花区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211

そふとくりーむ新聞

発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区四谷1-8-14

今年のエレクトロニクスショーはひと味違ったのだーっ！

さる10月2日から7日まで、東京は晴海の国際見本市会場で、恒例の世界を結ぶ先端技術、エレクトロニクスショーが開かれた。このエレクトロニクスショーは、世界をリードする日本のエレクトロニクス関連企業が、一堂にかいするショーだけに、国内はもとより海外からも関心、注目が高まっている。そして、また今年に入ってからの急激な円高ということで、経済、貿易の環境が厳しくなっていることもあり、日本のハイテク企業もそれにこたえた画期的な最先端の技術、製品の展示がされた。

ということで、カタイ文章は読む方も書く方も疲れるので、ここらでぐっとやわらかくして、ボクらの最も興味のある民生用エレクトロニクス部門——ようするに最先端のAVC（オーディオ・ビジュアル・コンピュータ）のブースをのぞいてみよう。

このブースは、三洋電機、シャープ、ソニー、東芝、日本電気、日本ビクター、パイオニア、日立製作所、松下電器産業、三菱電機などのおなじみの会社がいっぱい。まるで秋葉原の電機屋さんにきた感じなのだ。ただ違うのは、キレイなコンパニオンのお姉さんがいっぱいいることぐらい。そーなんです。実は今回も、各企業は新製品をだしおしみしてしまったのです。展示されているもののほとんどは、ボクらが目にしたり耳にしたりしているものばかり。残念。それでも、各企業がこれから何を売り出していきたいのか、ぐらいはわかるので、印象に残ったことをお話ししましょう。

とりあえずコンピュータ関連の話から始めると、まずめだったのは、MSX、MSX2。ハードの思いきった価格。そして、ソフトの充実ぶり、これにはまいったのだ。

ハードの方は、ハードパックページで詳しくやると思うけど、なんとMSX2が、3万円前後で買えるのだ。ナショナルのFS−A1が29800円、ソニーのHB−F1が32800円。これにはまいったぜ。ディスクが内蔵されていないのは気になるが、これからはメガROMの時代という気もするし、やっぱりカセットを差してすぐ遊べるというのは魅力だもんね。ゲーム機としては、ファミコンに押されっぱなしのMSXだけど、アーケードなみにグラフィックの美しいMSX2が、安価で登場したことにより、これでソフトさえ充実してくればね。ということで、ソフトの話になるのだけれど、実はすごいソフトが目白押しなのだ。「レリクス」「ドラゴンクエスト」「ザナドゥ」「メルヘンヴェールI」「悪魔城ドラキュラ」などなど。今年ヒットしたソフトばかりなのだ。年末商戦がおもしろそうだ。

実はコンピュータ関連でめだったのはこれだけ。NEC、富士通、シャープのブースをのぞいてみると…。

まず、NEC。NECには88や98の新しいバージョンが出るのではないかといううわさがあった。しかし、それはかげも形もなかった。このNECのブースでめだったのはCD−ROMくらい。ただこれは参考出品ということで、値段はついていなかった。これからはCD−ROMの時代であることは確かだろうけど、まだまだ先かなという気がした。

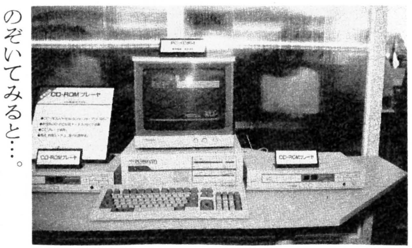
続いて富士通のブースに行こうと思ったのだけど、これがない。富士通は、FM77AVの新しいのが出るというウワサだったのだけれど……、ブースさえないのだ。弱った。でもないものはしかたがない。シャープのブースに行くことにした。シャープのブースでまず探したのが、X1のTurboIII。ピッカピカのニューフェースだ。でもこれも展示してはいなかったのだ。発売されたばかりなのにね。でもシャープのブースには、X−68000というニューマシンが展示されていた。これは16ビットマシンなのだ。価


▲会場は、真剣なまなざしのビジネスマンたちでいっぱいだった


▲きれいなコンパニオンもいっぱいいる



▲これは3DVHD。人気を集めていた



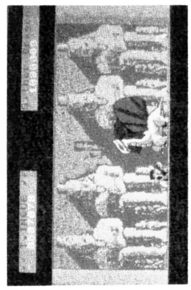
▲発売前の新製品もいっぱい展示してある

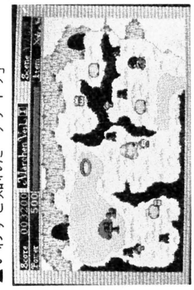
格なども決まっていなく、発売の予定もまだわからないのだけど、どういうわけか「グラディウス」のデモをやっていた。
　ということで、コンピュータ関係はこんなところ。次にそれ以外のニューメディアを見てみよう。
　とにかくいっぱいあったのがモニター。大きくなって、しかもキレイになったのだ。ハイビジョンモニターもいくつか出ていた。この分野にもいきつくところまでいった、という感じだね。あとは薄くなるだけ。ということで注目されるのが、液晶モニター。3インチの液晶テレビがいくつかでていたけど、どこでもずいぶんキレイになったのだ。十分実用にたえます。
　見世物的にめだっていたのは、3DVHD。とびだすテレビだ。専用のメガネをかけて見るのだけれど、これについての評価は、1度自分の目で確かめてから、各自でしてほしい。
　それから、最後に個人的に一番興味をもったのが、DAT（デジタル・オーディオ・テープレコーダー）。製品化は数年前に可能だったのだけど、CDの売上げに響くという理由で発売がのびのびになっていたという、カセットデッキだ。今回は参考出品だったけど、来春には発売される予定だ。
　こんなところが、今回のショーの内容でした。
　それにしてもニューメディアって、お金がかかりそう。


▲もっとも活気があったのがMSXブース

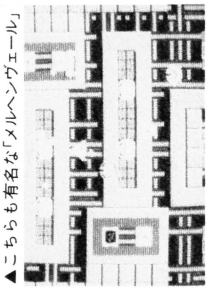
年末、MSX、MSX2のソフトが続々発売される！

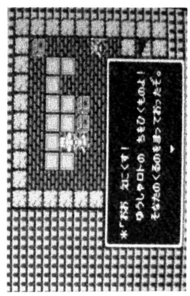
　さて、エレクトロニクスショーで、大量出展をしていたMSXのソフト。前述したように「ザナドゥ」「メルヘンヴェールI」「レリクス」など話題にこと欠かないソフトばかりなのであるが、それ以外に、実は、年内に発売される予定のソフトが大量にあるのだ。
　具体的にソフト名をあげると、「ブラックオニキスII」「1942」「戦場の狼」「魔界村」「キングスナイト」「ファイルゾーン」「夢幻戦士ヴァリス」「アイドロン」「ガルフォース」「リトルコンピュータピープル」「三国志」などなど。しかもそのうちの半分近くがMSX2仕様なのだ。そのうえ今あげたソフトは、すべてメガROMで発売されるのだ。つまり前述したように、それにあわせて安価なMSX2のハードも発売されているわけだし、これはもうMSXの逆襲なんてことが言えるんじゃないんだろうか。8ビットマシンとしては、究極のグラフィックをほこるMSX2だけに、ソフトのできばえも期待できそう。ファミコンなどにくらべると、ソフトの値段は高くなりそうだけど、年末の商戦が楽しみである。
　はたしてMSXの逆襲はなるであろうか！　注目しておこう。

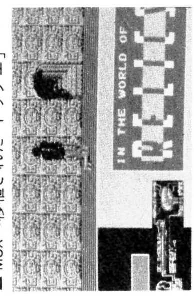

▲いわずと知れた「ザナドゥ」



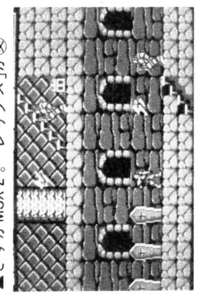
▲こちらも有名な「メルヘンヴェール」


▲これはMSX版の「ガルフォース」


▲MSXへ移植された「ドラクエ」



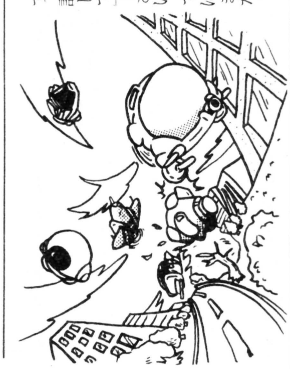
▲さすがMSX 2。「レリクス」が㊤


▲コナミの「悪魔城ドラキュラ」もMSXに

よっちゃんのキャラ放談



　今月は、最近発売したわたくしのゲーム「Topple Zip」（トップルジップ）をあつかってみたいと思います。
　まァ自分のゲームを自分であーだこーだ！　というのもおこがましいので、今回は苦労話でも……。
　このキャラは、はっきり言って「ツインビー」に似ている！
　しかしデキが違う！　しょせん、色も大きさも制限のある中で、丸っこいマンガチックな飛行機を描けば、少しは似てもしかたがない。そんなふうに作る前から自分に言い聞かせ、似てることを承知で作りました。
　敵機は約倍以上作った中から、良いものだけをピックアップして、それをトータルで見比べて手直ししました。まず基本ラインを決め、次に基本色を決め、イメージを統一します。それでいてそこから各キャラクターの特徴をつけていきます。たとえばこのキャラクターはプロペラで飛行するからこう飛んで…などと考えます。そうして上から見たゲーム中の絵だけじゃなく、横からとか、前からとかの絵も考え、おかしくなければ、まずはでき上りです。中にはちゃんとした三面透視図を描いたものもあります。それは、チョロZipというオモチャになって、パッケージの中に入れたりもしました。そうやってでき上ったキャラ全部に名前もつけ、あとはプログラムにのっけて動かすだけ。少し思いどおりにアニメーションしてくれないキャラを手直しして、ほんとのおしまい。それからもうひとつ気をつけたのは、バックの色とキャラとの色合い。そのへんがかたづけばグラフィック全体のバランス……そうやってゲームは作られていきます。これで発売日さえ守れば言うことないのですが………ユーザーの皆さん、ゴメンナサイ。開発の皆さんはそれでもガンバッテやっているのでございます。許して下さい。ではまた！



さすらいの
かくれんぼ

今月もいっぱいきた情報の中から、選りすぐったネタをキミたちだけに紹介するぞ！

今月はまず、発売されたばかりの「ザナドゥシナリオII」の隠れ戦闘モードを教えてしまおう。やり方はきわめてかんたん。まずキャラクターメイキングを終え、地下へ入る。そして、例の隠れショップへ行く。ここで、マントルとデーモンズリングかアワーグラスを買うのだ。そこからいよいよCAVEに入るのだが、するとディスクを入れ換えてくれという表示が出てくる。そこでマントルを使ってカベを通り抜ける。そして、その下に表示されている文字にさわる。すると戦闘モードに入り、いろいろなパソコンの名前のモンスターが出てくる。PC98やFM7やMSXの名前で出てくるんだ。でもこいつらはけっこう強い。デーモンズリングやアワーグラスを使っても倒せないやつがいる。しかもうまく倒せても何の役にもたたないのだ。これは東京都の菅原立裕君ほかからの情報だ。シナリオIIに関しては、まだまだいっぱいかくれんぼが出てきそうなので、しっかり見つけて送ろうね。

つづいてMSXの情報を3本続けて紹介しよう。

まずは「天才ラビアン大奮戦」の面クリアコマンドと隠し面の出しかた。まずは面クリアの隠しコマンド。これはゲーム中なら、いつでもどこでもできるという、便利なコマンドだ。やり方は、ファンクションキーの1と2と3と、スペースキーをカーソルの右を同時に押す。これだけで面がどんどん進んでいくのだ。

つづいては隠し面。こちらも出し方はかんたんだ。やり方は、1から5までのキーを押したまま電源を入れる。これだけで隠し面にいけるのだ。どちらもかんたんだから、みんなためしてみよう。これは大阪府の平尾勝也君からの情報でした。

つづいては、群馬県の松本雄大君からの情報で、MSXのペイロードの隠しコマンドだ。どういうことができるようになるのかというと、表示されているガソリンタンクが満タンになり、お金も90万になり、しかも疲労が0％にもどり、免許の自分の持ち点が15点以上になるのだ。とっても便利な隠しコマンドでしょう。やり方は、ゲームが始まったら、8と9とDと＠（アットマーク）を同時に押す。これだけでいいのだ。これでむずかしい「ペイロード」をクリアできそうだね。

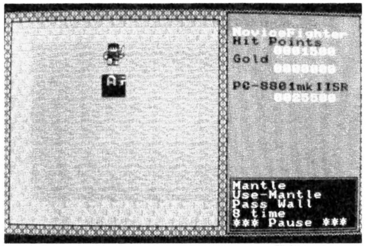
MSX最後は「ジャイロダイン」の面セレクトの隠しコマンド。やり方はタイトル画面が出ている時、SELECTを押しながらスペースキーを押す。そして、GAME STARTと出たらスペースキーだけ離す。すると写真のように「SLR：0」と出るので、カーソルキーを動かしてみよう。0のところの数字が変わり、画面をセレクトできるようになる。面は147まで選べ、146からは1面にもどる。これは、大阪府の平尾俊道君からの情報。

ということで、今回の情報はおしまい、といきたいところなのですが、まだスペースが余っているので、未確認だけど、有力な情報をいくつか紹介します。

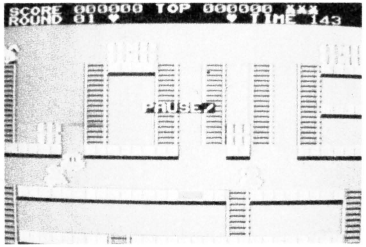
まずは、PC88の「プラスティー」。これで1番最初に、名前を入力する時、ゲームデザイナーの名前を入れると、敵との戦いでダメージが少なくなるというもの。入力する名前は「AOKI」か「SAKAGUCHI」。ためしてみよう。これは北海道の斉藤孝成君からの情報。

つづいては同じくPC88の「賢者の遺言」の情報だ。これはたくさんハガキがきているから、まず間違いないだろう。どういうことが起こるかというと、ゲーム中にHELPキーを押すと、女神が出てくる。そして、『わたしはソフトの神です。おまえが今押したのは、1＝金のヘルプキー　2＝銀のヘルプキー　3＝ただのヘルプキー』と出てきます。そこで、1、2、3でそれぞれ答えると、1と2は『このうそつきめ』女神はたいそうはらをたてたようです。『おまえのようなものにゲームをつづけさせるわけにはいかない』と表示されます。3を押すと『しょうじきでよろしい』と女神はほほえみながらいいました。『これからもその心を忘れないように』と表示されます。冗談ばっかり言ってくれる「賢者の遺言」らしい、隠れでしょう。

ということで、今回はおしまい。このコーナーでは、たくさんの情報を待っています。自分で見つけた隠れキャラ、隠しコマンドの情報を送ってください。採用されれば、今日からキミも情報部員になれるぜ。



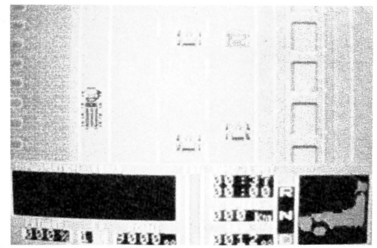
▲ぶつかった位置でモンスターが変わる

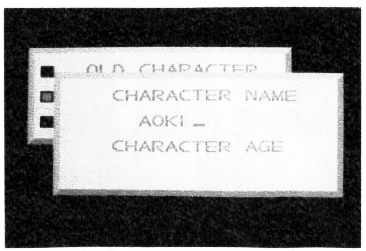


▲これが隠し画面。わかる人にはわかる



▲面クリアコマンドでクリアしたところ


▲ガソリンは満タンだし、お金もいっぱい



▲名前を入力するところで"AOKI"と入れる



▲つまんない画面だけど、数字に注目

帰ってきた
ゲームフリーク

今月のゲームフリークは、ボーステックから発売の「クリスタルプリズン」終了認定第1号の川名卓馬君。14歳の少年だ。

—とりあえず「クリスタルプリズン」の感想を？

川名　おもしろかったですよ。

—どういうところがおもしろかったのですか？

川名　アイテム数が多かったところやグラフィックが速くて、しかも上から見たというのが斬新でよかったです。それに正統派ですもんね。

—だいたいどのくらいで解いたんですか？

川名　4、5時間ぐらいです。

—かんたんだったんだ。

川名　そうですね。今までのものにくらべて、トリックの数が少なかったですからね。

—ほかに不満は？

川名　ダミーのアイテムがかなり出てくるんですけど、全然使いものにならないものが多かったところが……。



▲川名卓馬くんでーす

—川名君にとって、おもしろいゲームって具体的どういうソフトなの。

川名　「軽井沢誘拐案内」とか「ラグランジュL2」とか「ザナドゥ」ですね。

—なるほど。ところで、ゲームはいつ頃から始めたの？

川名　小学校6年の2月からです。

—きっかけは？

川名　友だちがアドベンチャーゲームの話をしていて、それがおもしろそうだったから。

—それでパソコンを買ってもらったんだ。

川名　そうです。

—で、最初にプレイしたゲームは？

川名　たしか「サラダの国のトマト姫」「タイムトンネル」あたりでしたね。

—それからアドベンチャーゲーム一色なんだ。

川名　そうですね。ほとんどアドベンチャーゲームばっかりやってましたね。

—何本くらいやったの？

川名　だいたい20本くらい。

—具体的にクリアしたものは？

川名　さっき言ったやつのほか、「サザンクロス」「ウイングマン」の1と2でしょう。それから「北斗の拳」でしょう。うーん、まだいっぱいあるんだけど、忘れちゃいましたね。

—RPGとかはやらないの？

川名　そんなことはないです。「リグラス」や「レリクス」や「夢幻の心臓Ⅱ」などはやりました。

—ヒントなんかは全然必要ないの？

川名　だいたいヒントなしでやってますけど。なかには雑誌なんかでヒントを得たのもあります。

—ところで最近のゲームについてどう思います。

川名　もっとむずかしいアドベンチャーゲームが出てほしいですね。

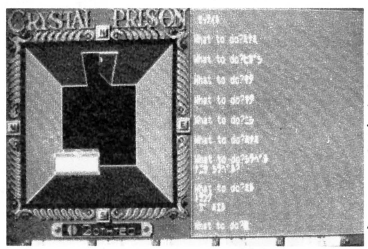
—それでは、そんな川名君が、これからやりたいと思っているゲームは？

川名　「ロマンシア」「太陽の神殿」「照魔境の伝説」それから「ザナドゥシナリオⅡ」といったところです。

—そうですか。それでは最後にコンプティークにひと言。

川名　まあ、このままでいいんだけど、アイドルなどのゲーム以外のページをおさえて、もう少しゲームのページを増やしてほしいですね。

—そうですかあ。うーん。



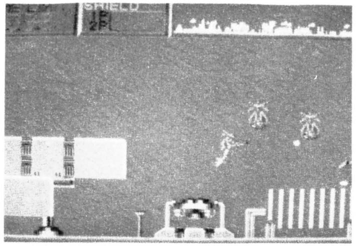
▲今月のマップは「クリスタルプリズン」です

「ディーヴァ」の完成発表会に参加しよう！

きたる11月23、24日に、東京はあの代々木公園のマイタウンフェスティバル野外ステージで、T&Eソフトと東芝EMI合同による「ディーヴァ」の完成発表会「アタック87イン代々木」が開かれるのだ。

時間はAM10時からPM4時まで。「ディーヴァ」の製作スタッフも総出演で、楽しいイベントを企画してくれる。

参加資格は特になし。当日コンプティークも取材するので、代々木公園で会おう。



「ザナドゥ」のイメージソングが出るぞ

とうとう「ザナドゥ」のイメージソングが出る。「ザナドゥ」といえば、今年最大のヒットゲームで、最近は「シナリオⅡ」まで発売された超話題作。しかも、来春には、ハドソンよりファミコンゲームとしても発売されることになっており、レコード会社もほってはおけないわけだ！

歌うは、パワー・メタル・バンドとして、若者に大人気の(オレは知らない)ロック・グループ、『アンセム』。パワーとスピードあふれるサウンドは、「ザナドゥ」のイメージにピッタリなのだ。

レコードは、シングル盤と12インチの2種類。キングレコードより、12月21日に発売される。ヘビメタに興味がなくても一聴の価値はありそうなのだ。



▲菅原さんが4人いるのだ！

移植版情報

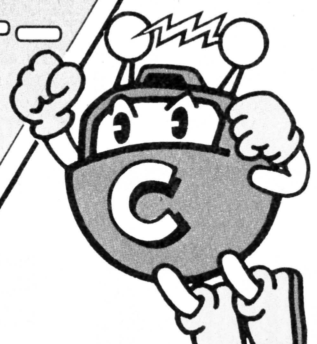
☆アーコン（BPS）MZ2500/3・5D・X1/5D・FM7/5D/7800円

☆殺人倶楽部（リバーヒルソフト）PC8801/5D/7800円



▲多機種に移植されはじめた「アーコン」

コンプティーク ネットワーク
情報部員コーナー





夏やすみが終わったと思ったらもうクリスマスがやってくるのだ。

コンプティークから栄えある『情報部員証』のプレゼントが贈られたのは次の７名です。

今月も新部員が続々誕生

今月もスーパースペシャル誕生かと思われたが、期待の星、東京都の菅原くんが惜しいところでスペシャルにとどまった。『ザナドゥ　シナリオII』の隠れ戦闘モードを発見してくれたが判定は２点とシブかった。おなじみ『ゲームフリーク』に登場してまっさきにゲームを解いた川名くんもあと１歩でスペシャルだね。東京都の強矢くんは『スペースハンター』の半分無敵技を発見、群馬県の松本くんは、MSX『ペイロード』の隠しコマンドを発見、北海道の斉藤くんは、『ブラスティー』の隠しコマンドを発見してくれた。また今回珍しく、兄弟で情報を送ってくれたのは、大阪府の平尾俊道くん、勝也くん。それぞれ、『ジャイロダイン』の面えらび、『天才ラビアン大奮戦』のコンティニューだ。刺激し合ってゲームに励んでいるのかな？　今回は仲よく１点ずつだけど、どっちが早く、スーパースペシャルになるか楽しみですね。

情報部員名簿

Special

■菅原立裕〈東京都〉(10)

General

◆川名卓馬〈東京都〉(５)

◆強矢　武〈東京都〉(１)

◆松本雄太〈群馬県〉(１)

◆斉藤孝成〈北海道〉(１)

前号追加分

◆平尾俊道〈大阪府〉(１)

◆平尾勝也〈大阪府〉(１)

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、左のポイント表示にそってランクアップしていく。もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

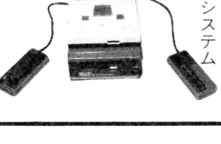
なお、情報を送るにあたっては、あて先をハッキリと。ファミコンなら“ファミコン探偵団”というふうにね。

スーパースペシャル	11pts.〜
スペシャル	6〜10pts.
ジェネラル	1〜5pts.

情報部員になると

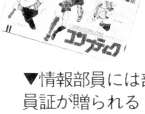
情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕**スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14　四谷一丁目ビル6Ｆ
コンプティーク編集部



◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

▼スペシャルには特製TELカード





▼情報部員には部員証が贈られる

▲ジェネラルに贈られるＴシャツ



 イラスト／相村嘉一

THE MYSTERY ADVENTURE

CRYSTAL PRISON

クリスタル プリズン



ボートの下から現われた死体。
点々と続く血のしみ。
机の引き出しの中にあったナイフ。
クマデで引きよせた布ぶくろの中から出てきた1通の手紙とハンマー。
男はおぼろげな記憶をたよりに、見覚えのある屋敷を歩きまわり、かずかずの謎を拾い集めた。もう少しで謎のジグソーパズルが解けそうなのだが。
男の名前はマイク・モロー。ある事件に関係していたのだ。だが、どうして自分の頭にホータイが巻かれているのか、それすら分からなかった。何かのショックで一時的に記憶を失っているのだ。マクラの下にあった指輪を贈るはずだった妻が何者かに連れ去られているのに。あやしげな男が、追いかけてきた。
マイクは小さな部屋に身をかくし、じっと息をひそめる。やがて、庭へと消えてゆく足音を聞きながら、追い立てられるような不安が大きく黒くふくれあがっていった。


IDOL DATA BANK
PHOTO by BAKU KOBAYASHI STYLING & HAIR MAKE-UP by FUEBA FUJINO DESIGNED by AKIHIKO SAWADA
PRDUCED by HENSHUTAI OFFICE, MASAAKI TSUKADA
naoko isamu

IDOL DATA BANK

アイドル・データバンク

このコーナーも、おかげさまで、ついにやったぜ!! のまる1年。いや〜充実の日々でやんした。
さてと、今月はそんな記念号にピッタシの勇直子ちゃんの登場!! お祭り気分でパーッといくぜっ。

勇直子



●撮影／小林ばく

ハイホー！ といつも元気&めちゃんこたのＰ勇ちゃんをガブッとまるかじり大解剖!! 赤ちゃん時代から今日まで、そして㊙プライベートも一挙公開しちゃうよっ。もち、ハートの中もバッチシお届けだぜ！



PART 1 1日密着るんるんレポート！

思いっきり元気な勇ちゃんを、取材班がピタッとマーク。何気な〜いしぐさの中に勇ちゃんの素顔がビシバシ見えたぞ。興奮のレポートだ!!



15:30

おーっと、すべりこみセーフ！ 10月×日、この日、午前中から午後２時まで鎌倉で週刊誌の取材を受けた勇ちゃんは、お昼ごはんも時間がなくて食べられずに、ラジオの公開番組収録のため川崎駅地下街の会場へ突入！「ヒエ〜〜、緊張するよーォ!!」



16:15

司会者の紹介で、トップバッターでステージに飛び出した勇ちゃん。まずはデビュー曲「センターラインが終わるとき」を歌ったぞ。ウーン、堂々とした歌いっぷり。カッコイイ。ワッ、と、ところが！ 曲の最後のほうで、歌い出しをまちがえちゃった！ 歌い終わって、「いつまでたってもドキドキしちゃって…」

勇ちゃん、ガンバ！

で、今度は新曲「ナーバスにならないで」を披露。あら、今度は「歌詞まちがえた！」アタタタ〜！



16:40

収録はなんとか無事(!?)終了。でもホッとひと息……なんてヒマはない。今度は地下街のレコード店に、ごあいさつ訪問だ。勇ちゃんに気づいたお客さんが、サインや握手を求めてくる。人気者だよん。





16:55

川崎での仕事がすんだ勇ちゃん。次はＬＰのレコーディングのため東京へ電車で移動。緊張の連続でノドが乾いたのか、自動販売機でジュースを買った。隣の人はマネージャーだよ。

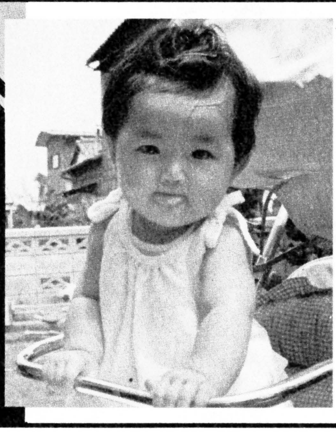


17:00

川崎駅から東海道線発車。車内はわりとすいていて座れた。さすがに疲れたのか、眠っていた勇ちゃん。カワイイ寝顔、見ちゃった！

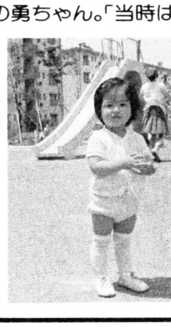
㊙アルバム写真大公開！

勇家秘蔵のアルバムをキミだけに見せちゃおう！ 貴重な写真、よーく見ろよ。

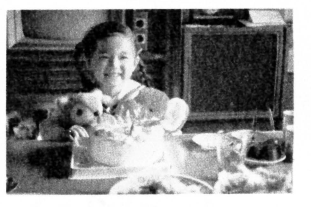


赤ちゃんのころはデコッパチ 引っ越しで成長した勇ちゃん

ワッ、かわゆい！ 左は生まれて４カ月の勇ちゃん。「当時はおでこが出ていて、デコッパチ！ 親に押してもらって、へこんだんだよ（笑）」



右は１歳半のとき。３等身だぜ。



上の写真は３歳の誕生日のときのもの。ぬいぐるみを両手に抱えて、うれしそうな顔だね！

このころ勇ちゃんの住んでいたのは仙台。お父さんの転勤で東京→浦和→横浜→仙台へと引っ越しの連続だったんだって。



17:20

東京駅到着。ここからレコーディング・スタジオまではタクシー移動だ。車内では仕事の打ち合わせ少々。あとは、「あー、これで今日のイヤな仕事は終わった」なんて冗談ばっか。



17:35

東京・市ヶ谷にあるサウンドバレイ・スタジオに到着。ここでやっと本日２回目の食事なのだ。出前のラーメンをおいしそうにツルツルしてる勇ちゃん。幸せそーな笑顔しちゃって！



18:30

ちょっと食休み。そして、本誌の自筆メッセージをこのとき書いてくれた勇ちゃん。どうもあんがとね！

さて、今度はいよいよ本日ラストのお仕事。11月21日に発売になる待望のファースト・アルバム「アスファルトの天使たち」のレコーディングに突入だ。

真剣なまなざしでマイクに向かった勇ちゃん。ビートにのって、ノリのいいボイス。サイコーだぜ!!



23:50

本日のレコーディング終了。いや～、それにしても勇ちゃん、めいっぱい熱が入ってた！ いいものをつくりたいって気持ちが、見ているこっちにまでビーンと伝わってきたもんね。プロデューサーのオフコースの大間ジロー氏も、大満足のこの笑顔！ やったね!! 「なんたってガンバったもんね！（テレ笑い）絶対、カッコイイのを完成させて、みんなに聴いてもらいたいんだ」

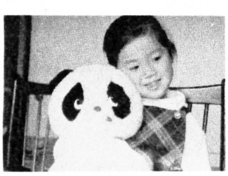
休けい中にゴキブリ事件もあったけど、ステキな１日でした。勇ちゃん、お疲れさま！



レコーディングの合い間、得意のピアノでリラックス。

勇は一日中めいっぱい元気モリモリよ!!





４歳のときの勇ちゃん。「パンダの顔をまねしたんだ。似てるでしょ（笑）」。おちゃめさんだな。

勇家、関西へ進出！「大阪弁は今でもしゃべれるよ」



幼稚園に入学すると勇家は大阪へ。その後、広島へと引っ越した。「小学校は３回変わったの。でもね、転校生だからって勇の場合、ぜんぜん苦労しないの。次の日からすぐ慣れちゃって、ボーッと席に座ってると、みんなが話しかけてきたもん」



最終的に今は逗子の住民。もう引っ越しはないかな!?



ちょっぴり恥ずかしいけど、私のありのままをみてね。

勇ってゆー名まえのヒミツは何だ!?



よく芸名と間違える人がいるらしいけど、この“勇”ってレッキとした本名なんだぞ。
「祖父が九州・熊本の出身で、そちらのほうの名字らしいんです。でも熊本にもあまりこの名字の人っていないんですって」。珍しいんだなあ～。「あ、そうそう、ＮＨＫの人が調べてくれたんですけど、東京の世田谷区に２人、勇って人がいるんですって！」でも、世田谷には親せきはいないらしいよ。

宝物はバレエ・シューズと大間さんにもらったスティックよ！



みんなー、ちょっと注目！　このバレエ・シューズは勇ちゃんの大切な宝物。誰だ？　汚ねえシューズだなあ、なんて言うのは？
「これは、私が３歳のときから、去年まで習っていたクラシック・バレエの汗と涙の物語を知っているシューズなんです。なあんて、ウソウソ。だけど、この汚れぐあいが、私がいかに一生懸命やってたかを表現しているんですね。そういえば、私がスカウトされたのも、バレエのレッスンの帰りなんですよね。だから、バレエやってて、とってもよかったと思ってま～す！」
そして、もうひとつ。勇ちゃんの大切な宝物は、ドラム・スティック。といっても、ただのスティックではないんだぞ。彼女のレコードのプロデュースを担当している大間ジローさんからプレゼントされたものなんだ。
「みなさんよく知ってると思いますけど、大間さんはオフコースのドラマー。今度、教えてもらいたいなあ～。あ、それから大間さんとバンド作りたいです。もちろん、大間さんが、ドラムス担当。私は中学３年までやってたエレクトーンをいかして、キーボード。そしてボーカル担当なの。バンド名も決まってるんですよ！“Mamas（ママス）”っていうの。いい名まえでしょ。実現しないかな」



趣味は、あみ物だよん！意外に女っぽいでしょ



底抜けにあっかるい、活発そーな勇ちゃんだから、“エ〜ッ、ホントかよ!?”って思うでしょ。ところがギッチョンパ！　勇ちゃんは正真正銘、ホントーに、あみ物が大好きなのでありんした。なにしろ、実験(!?)した結果がそーなんだから、まちがいナシ！　取材日、あらかじめ用意しておいた毛糸玉とあみ棒を、勇ちゃんの目の前にいきなりさし出したら、ワオ！　って勢いで目をキラリンさせながら毛糸をあみだしたぞ。あっとゆーまに、手のひらくらいをあんじゃったんだよ。

「なんか、こうやってあんでると、サルがエサをもじもじむいてるカッコウみたい。アハハ！」

なんて、勇流のおっかPジョークを言って、わりとテレてたけどね。でも、“こりゃ、ホントーだわ”と取材陣一同、目をキョトンとさせつつ納得せざるを得なかったのであるよ、ウン。

そして勇ちゃんは、こうも言った。「私、裁縫もできるよ！」

なんでも、「夏・体験物語」の撮影をまだやっているころの、夏休み直前、学校の家庭科の課題で、ゆかたを縫ったんだとか。それも、スタジオの控え室に持ちこんで、せっせと縫ったんだってゆーからエライ話。

好きな食べものは？　って聞くと、「なめこのみそ汁と、キュウリのおしんこ！」

って答える勇ちゃん。こりゃいいお嫁さんになります!!

芸術の秋。勇は、ヘンチクリンな絵が大好きだよん！



おっ!?　なんだ、なんだ、この絵は！――ハイ、もちろん、勇画伯の作品でございます。題名は「ＤＲＥＡＭ」であります。つまり、勇画伯は、夢の世界を表現されたわけですね。いかがでしょう、あなたは、この作品を理解できますか？　参考までに申しますが、ニョロリとしたのは手、２つの目の片方からは美しい涙がこぼれておるのであります。そしてバックには数々の星。おお、これぞ芸術！

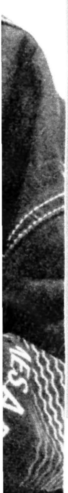
ちなみに、勇画伯は

「ピカソやゴッホ、ルノアールの絵が好き！」

とおっしゃっております。



初恋は幼稚園のときだったかな……



勇ちゃんはハッキリ言っておませちゃんです。

「初恋は幼稚園のときだったかな……。ヤッチンっていうかわいい子が、いちばん最初に好きになった男の子。いっしょに“人生ゲーム”やって遊んだの覚えてるよ」

ね、早熟でしょ。でも、その後はダメみたいなんだよね。

「中学のとき、１ヵ月つき合った人がいたけど……、でも私って、いいなあって思ってもすぐ飽きちゃう。ボウリングしたり、グループで遊んだりしたけど、長くもたないの。私って、あんまりのめりこむタイプじゃないのかも」

ホントの恋人、いつ現れるかな!?



ミニ情報　勇の生の声を電話で聞こう！

キミは勇直子ちゃんのおしゃべりを電話で聞けるってことを知ってた？　それは“勇直子のスパークリング・トーク”っていうテレフォンサービスのこと。電話番号は☎03(911)0000。番号間違えないよーに気をつけて、さっそくかけてみるべし。勇の曲も聴けるし、イベントの情報なんかもわかっちゃうんだからあ！



PART 3 ぱきぱきインタビュー

さあ、いよいよラスト・スパート！勇直子ちゃんへ、ぱきぱきっとインタビューしちゃったよ〜ん。



超能力者の役やりたい

──デビューして、歌にドラマにＣＭに大活躍の勇ちゃんなんだけど、ドラマ(「夏・体験物語」)やってみてどうだった？

「たいへんでした。でも、とっても勉強になりましたね」

──演技するのって初めてだったんでしょ？

「ええ。だから、最初はなーんにもわからなくて、それがイヤでしたね。ほかの出演者の方は、みんなドラマやってたり、映画やってた人ばかりでしょ。わからないのは私だけだったから。でも、ドラマを始めたときと、終ったときの気持は変わりました」

──どんなふうに？

「ドラマの役は、実際の私とぜんぜん違うタイプの役だったんです。だから見ている人が、私をその役のイメージで考えちゃうのがイヤだったの。演技もわけわかんなかったし。でも、最後は役になりきれて、またやりたいなって思いました」

──やってみたい役ってある？

「超能力者の役なんていいなあ。『野性の証明』の薬師丸さんみたいな」



質問をカンちがいする

──なるほど。超能力者の役ねえ。でも、本当に超能力を使えたらいいだろうね。

「私もそう思います。努力、根性、忍耐が大キライの勇ちゃんだもん(笑)」

──おーっと(笑)。でもファースト・アルバムはがんばったんだって？

「そうですね。曲がステキなんです。原田真二さんでしょ、久保田利伸さんでしょ……」

──すごいなあ。でもハードスケジュールでたいへんでったでしょ？

「レコーディング期間は２ヵ月くらいだったんですけど、ドラマ収録やキャンペーンのあとでやって、深夜までかかったりしたんですよ」

──へーッ、のどのほうだいじょうぶだった？

「はい。むしろ、夜遅くなればなるほど、調子が出てくるんですよ」

──さすが、ガッツの勇！

「いえいえ、私はドジです」

──どんなところが？

「たとえば、じつはですねぇ〜。よく質問をとりまちがえちゃうんです。たちえば『どういうかっこうで寝ますか？』って聞かれたとするでしょ。ふつうは『パジャマ』とか答えるじゃない。でも私は『横向きで』とか答えちゃうの。アーア」



10年後は結婚してる!?

──おっかしいね(笑)。でも勇ちゃんらしい…ウソウソ(笑)。じゃ10年後の自分ってどうなってると思う？

「いきなりマジな質問ですね（笑)。うーん、27歳になっていますね。結婚はしてたいなあ。ダンナさんにつくす奥さんになりたいですね。あ、でもわかんないな。それまでは、そのとき、そのときの夢をみていられたらいいと思います。そうしないと生きていけないもん！」

──そうだね。じゃあ、最後にコンプティークの読者にメッセージをよろしくです！

「レコード買ってください！　で、もしよかったらファーストＬＰ聴いてみてください。私が、がんばった作品です。ＬＰを聴いてもらえれば、私のやりたい方向というのがわかってもらえると思います。応援してください！」



そのとき、そのときの夢をもっていたいなあ！



皆様、どうお過ごしでしょうか…勇は、1stアルバムができて、非常にるんるんしています。です。皆で▼おどれる▲から、ぜひ期待しててくんろォ。勇は、夢のために生きてきます。皆もいっしょにね……

勇から合計28名ウレP贈り物





ロゴ入りタオル 3名

サイン入りポスター 10名

特製ペンセット 5名

サイン色紙 10名





♡やったあ〜！　勇直子ちゃんから素敵なプレゼントが届いたぞ。欲しいもんばっかしで、困っちゃうけど、ひとつ選んで、応募ハガキで送ってちょーだいね。待ってるよーっ！

●勇直子データ

本　名	勇　直子
ニックネーム	イサム、イサムちゃん、ナオ
生年月日	昭和43年12月７日
星　座	いて座
血液型	Ｏ型
出身地	東京都
サイズ	身長160cm、体重46kg、バスト80cm、ウエスト58cm、ヒップ84cm、足の大きさ23.5cm
出身校	県立高校（休学中）
趣　味	あみ物、リボン、帽子集め
特　技	エレクトーン、クラシック・バレエ
家族構成	父、母、兄(大学１年生)、マルチーズ
デビューはいつ？	昭和61年７月17日
ディスコグラフィ	★シングル――「センターラインが終るとき」('86.7.17)、「ナーバスにならないで」('86.10.21)
ＴＶドラマ出演歴	「夏・体験物語」('86.7.22〜10.10.14)（ＴＢＳ系）
ＣＭ出演歴	ファースト・キッチン「ベーコンエッグ・バーガー」
どんな性格？	楽天家
自分の体で好きな所	ほっぺた
自分の体できらいな所	胸
好きなファッション	古着。カチッとまとまってるのは好きじゃない
好きなスポーツ	短距離走
好きな動物	イヌ、コアラ
きらいな動物	ハ虫類、チョウ(化身みたいで気持ち悪い)
好きな音楽	ロック（ニューウェイブ系）
好きなアーティスト	ＢＯØＷＹ(氷室京介さん大好きーっ！)
きらいなアーティスト	いません
好きな食べもの	おしんこ、なめこ汁、釜めし
好きな色	黒、白、茶色
好きな絵	ピカソ、ルノアール、ゴッホの絵
好きな場所	渋谷、横須賀
尊敬する人	氷室京介さん(ＢＯØＷＹ)、アン・ルイスさん
理想の男の子	氷室さんみたいな人。キレイな人。夢のある人ふだんはそっけなくても、私を本当に好きでいてくれる人
きらいな男のコ	夢のない人。ベタベタする人。不潔な人
よく見るＴＶ	終わったけど、「男女７人夏物語」
好きな映画	「ストリート・オブ・ファイヤー」
旅行したい国	ニューヨーク、ロンドン、エジプト
占いを信じるか？	信じない
初恋はいつ？	幼稚園のとき
いちばん大切なもの	夢
愛読書	宝島、別冊マーガレット
ライバルはダレ？	いません。吉川クンがライバルだったらいいなー
弾ける楽器	エレクトーン、ドラム
欲しい物	車
キスの経験	なし
チカンにあったことある？	あります。変なオジサンにあった
結婚は何歳のときにしたい？	23歳で。ホントは17、18歳がよかったんだけど……
コンピュータをどう思う？	機械はよくわからない

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを希望の方は、返信用封筒と120円切手同封のうえ、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってね。

メロディ・データ

ナーバスにならないで

秋元康作詩／松尾一彦作曲／西平彰編曲



ブルーの月が
ガラスの窓に動けない夜
ラタンの椅子に
背中を向けたままで
頬づえをついていた
夜が長いね

なんてなんて
切ない恋
なんてなんて
悲しい

＊ナーバスにならないで
折れるほど　抱きしめて
そう　愛し合っていた頃みたいに
ナーバスにならないで
折れるほど　抱きしめて
もう　あなたのことを
責めたりしない
SAYONARAを忘れさせて

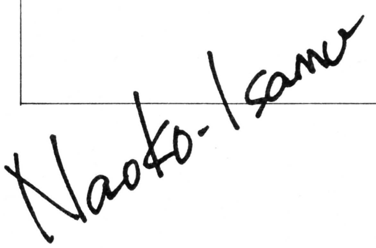
苦しいくらい
思い続けたその深さだけ
心の中に
ポッカリ　穴が空いて
強がりで埋めても
肩が寒い

もっと　もっと
やさしくして
もっと　もっと
最後に

ナーバスにならないで
ロマンスのエピローグ
そう　思い切れない愛を叱って
ナーバスにならないで
ロマンスのエピローグ
今　私のために
わがまま　聞いて
SAYONARAを忘れさせて

もっと　もっと
感情的に……………
もっと　もっと
自然に……………

＊Repeat



データリスト〈ナーバスにならないで〉

```
T140V15L805
@58E4RV13CR4<A4>EECER4@27D4Q6G2.&GF&FF4G&G2G2.&GF&FF4A&A2
G2.&GF&FF4G&G2G2.&GF&FF4A&A2Q8
V15<R2EFGF&F1R2G4DE&E1R2E4GE&E4DDD4.EFFFF&FFGF&F1
R2EFGF&F1R2G4 E&E2.GABBAAG4EA&AB&B2GABBAAG4EA&AF&F4E4D4E2.E4E2D2E1
R2REEE&EV10EEERV15EEE&EV10EEER4V15DE&E4EE&E4DE&E2R
EEE&EV10EEERV15EEE&EV10EEEV15FGAB&B1
R2R4GAB4G4E4RB&BBGGE4GB&BBAAAAGG&GA&A2FGA4AAA4AA&AAAAA4AG&GAB2.
R2R4GAB4G4E4RB&BBGGE4GB&BBAAAAGG&GA&A2FGA4AAA4AA&AAAAA4AG&GAB2.&B1
AA4GG4FF&FED4<B4>FE&E1
$
```


お知らせ

NAOKO ISAMU

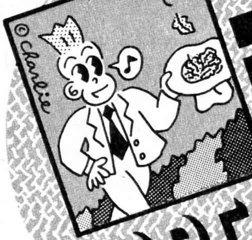
このデータは何なの？って言っているキミ、6月号を読んでいないな。これは、1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるといったプログラムなのだ。ただし、PC8801mkⅡSR／TR／MR／FRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、“メロディ・リスト送れ”と書いて送って下さい。また、1月号で紹介したもとのアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人は120円分切手を同封の上“アイドルデータバンク・リストを送れ”と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、“両方送れ”と書いて送って下さい。

HIROBAのCORNER

ひろばのコーナー





今月もおたよりがい〜っぱい！　ひろコはもっと遊びたいのに、みんなのハガキが遊ばせてくれないのだ!!　でも、ひろコはうれしいッ！　仕事こそ命、なんてネ!!

READER'S TALK & GRAPHIC GUERRILA



コンプティークで働きたい。ハガキの整理でも、「ザンゲ」のコーナーでもやりますのでよろしくお願いします。連絡ください。

鳥取県　村上則好　15歳

※まー！　なんてキトクな人！　でも、学校を卒業してからまた連絡ちょうだいね。ひろコはおススメしないけど……

（ひろコ）



▲神奈川県　山添敦クン
"イシター"やりたいッ！

僕の友だちが、『覇邪の封印』を『パジャマのふういん』と言った。

千葉県　玉尾賢吾　14歳

※うーん絶句……。大ボケ賞で座布団一枚あげたい気分です。　（ひろコ）

僕のクラスメートのO君がお母さんに"『北斗の拳』を買って来て"と頼んだところ、お母さんが買ってきたのは『六三四の剣』だったそうです。O君はしかたなく『六三四の剣』をHow to Winしているのだそうです。

大阪府　上谷誠志　16歳

※またまた大ボケのお母さん。怒るに怒れないO君の姿が目に浮かびます。（ひろコ）

最近、塾で歴史の勉強をしていた時のこと。"四大文明のうち中国文明の川の名前はなにか"と聞かれ、"ナイル川"と答えたヤツがいる。教室は爆笑の渦！　それからそいつのあだな名は"ナイル川"となったのであります。大ボケなヤツだ。

東京都　吉沢武彦　14歳

※今月は大ボケ特集ですね。　（ひろコ）

※今度私が中国の歴史についてレクチャーしてあげますよ。（ウエダ・部長）



▲神奈川県　平田慎弥クン
脳がもっとリアルなら…

僕の友だちに"タコ"というあだ名のヤツがいる。ある日、例のタコたちとマージャンをやっていると、そのタコがポンばかりしてついにはあがってしまった。すると、友人Fが「ポンばっかりしやがって、このポンダコ！」とどなった。



▲埼玉県　神崎霊クン
久しぶりッ！

以来、タコにポンがつき、もと"タコ"は"ポンダコ"という新ニックネームを授かったのだ。

神奈川県　吉崎僚展　14歳

※うまい命名ですね。でも、タコというあだ名はどこから来たの？　単にタコに似ているだけなのでしょうか？　（ひろコ）

※最近、マル勝の編集部では地獄のような忙しさの合間をぬってマージャンをやるのがはやっているようです。誰が勝って誰が負けたかは、次の日の態度でちゃ〜んとわかります。そして、最近ファミコンの『麻雀』をやるのが、コンプティークの編集部内でもはやっています。ヒサキさんなどは黙々と一人言を言いながらゲームにはまっ

ひろコとあなたの 交換日記コーナー

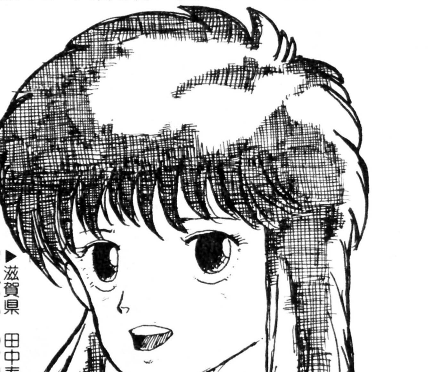


福岡県の中村すみさん（15）のおハガキ。

『ひろコさん、お元気ですか。ひとつ質問があるのですが、今までに2度もうちわ話に登場した林さんとはナニモノなのでしょうか？

もうすぐ結婚するらしいというのはわかったのですが。その生態、歩き方、何を食べて生きているのかなどに興味を持っているのは私だけでしょうか？　私は病気なのでしょうか？』　めずらしく女のコからのお便りにひろコは感激しております。すみちゃん、あなたは正常です。今や、"ハヤシサンってナニ？"という問い合わせ殺到！　なのだ。ハヤシサンを一目見た人はその善良さとその森田健作のよーなノリと、制服のように着用している白いボタンダウンと白いジーンズ、白いバスケットシューズに心打たれるのである。

アイスクリームを好物とし、BGMに合わせ鼻うたを歌い、足を左右交互に動かし元気に歩くハヤシサン。しかしハヤシサンは結婚生活に入ってしまう。ひろコはその後のハヤシサンにとても興味がある。なにしろ純白なものは染まりやすいのである。


▶滋賀県　田中寿和クン
『アルファ』のクリスちゃん

イラスト／原美恵子

ています。不気味です。
（ひろコ）

昔の貴誌に連載されていた“東京ハッカーズ”はどうなったんですか？


▲埼玉県　浅見桂クン
ヨッチャンはもっとイヤラシイ

しばらく買わないうちに内容がだいぶ変わっていますな……。

大阪府　中本照生　14歳

※今となっては「東京ハッカーズ」を知っている人さえ珍しくなってしまいましたね。

連載が終わってしまったのですよ。みんなで泉昌之アンコール運動をおこせば復活するかもね！
（ヨシダ）

ぼくは半年近く“コンプティーク”を買っていなかった。めずらしく10月号を買って袋とじを見ると……、半年前はファミコンの㊙テクだったのに……



▶神奈川県　MS-17
ギルが情ない

石川県　川合昌司　15歳

※ここにも浦島太郎がいましたね。“コンプティーク”は日進月歩しておるのだよ、キミ。
（サトウ）

※あくまで袋とじはヨシダさんの指示のもと作られているのです。（ひろコ）

この前、旅行中に撮った写真を友だちと一緒に見ていると、肩に霊をかついでるヤツがいた。そいつに、「おまえ、肩はなんともないか？」と聞いてみると、「肩にサロンパスを貼ってるからだいじょうぶ!」と言っていた。私は平和な日本を実感してしまった。

鹿児島県　関　博志　21歳

※不吉な話がいきなり、笑い話になってしまいましたね。
（ひろコ）

※ボクも肩コリには悩まされております。ボクは“ピップエレキバン”を愛用しております。
（ヒサキ）



▲兵庫県　きあるクン
う、づぁぐらんつッ！

8月28日のことです。ボクは馬に蹴られたんです。なぐさめてください。

ちなみに蹴られたのは右腕で、ギブスをはめているからヘタな字です。イタイ……。

熊本県　塚本聖士　16歳

※どこで蹴られたのー？　（ひろコ）

※ボクの故郷では、熊が町を歩いていると思われていますが、それはデマです。念のため。
（カタオカ）

ある日の給食時間、先生の分ジャムがなかったので友人Hが「先生、ぼくのをあげましょうか」と言い、先生が取りに来たら、「やっぱりやーめた」と言った。

Hは先生からビンタをくらった。みんなは爆笑しました。ボクは、食べものの恨みは恐しいと思いました。

福岡県　甲斐田健児　15歳

※ある日の四谷第一中の給食は、鳥のカラ揚げ、中華風サラダ、パン、牛乳でした。

毎日、道行く中学生たちに、“今日の給食のメニューなんだった？”とたずねているのは私です。
（タカノ）


▶広島県　芳賀なおとクン
かっこいいナ！

※小学校の給食の時間、食パンを布団、ジャムを枕にして、スプーンを寝かせて遊んでいたのは私です。
（ひろコ）



▲北海道　わるきゅ～れクン
ちょっぴりセクシー

うちわ話。今月のひろコの交換日記コーナーを読んでくれたかな？　今度は、ハヤシサンの新婚生活をリポートするからお楽しみに待っててね！　（ひろコ）



▲千葉県　飯島真クン
“ロードス島”のファンかな？

隠れサトウ発見！

11月号の隠れサトウを発見してくれたのは、東京都世田谷区のオプション坂田クン、長野県下諏訪町の遠藤淳二クン、京都府京都市の浦島博史クン、三重県松坂市の小川圭一クン、静岡県磐田市の山田哲平クン、以上の5名です。プレゼントは、ウーム、そろそろネタがきれてきましたネ。今回は“隠れサトウのサイン入れコンプティーク・オリジナルTシャツ”でかんべんしてください。では、来月もこのコーナーで会いましょうネ。（ひろコ）

はみだし情報：“冬のソフトウェア'86”がJ&P渋谷店で開催されるゾ。16大ソフトハウスの展示販売は5%割引やお年玉大吉200円割引などの特典がいっぱい。12月6日～1月11日の10:30～19:30（1月1～3日はのぞく）。なお、12月7日は定例新作発表会。問い合せは☎(03)496-4141へ。

ひろコのセッショントーク

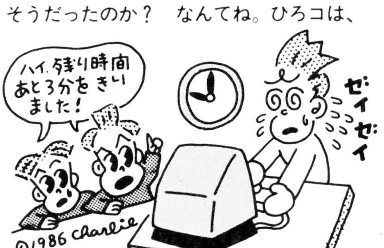
HIROCO NO SESSION TALK



外苑東通りのいちょう並木を、今日もひとりもの想いにふけって散歩するひろコ。突然、角田さんが現われた!! コマンド?

真夜中のパソコン野郎パートⅡ

ひろコです。ある秋の日の夕暮れ時、めちゃくちゃ忙しいさ中に、ポッカリあいた時間を利用して、フジミック“EYE-NET”のパソコン通信をしてみたの。TVではちょうど「タニャン」やってたし、“おニャン子クラブ”の電子掲示板にアクセスすると、ピピピッ、ピピ…と出てくる、出てくるおニャン子情報のいろいろ。ふうーん、そうだったのか? なんてね。ひろコは、



なんたって国生が大好き! なんたって、あの元気! 陸上部出身の(50m12秒8だったんだぜ)根性! 美人! 永ちゃん! だしね。ちなみに佐藤編集長は河合その子ちゃん(「ウニ!」娘なのになあ)、吉田さんは高井麻巳子ちゃん(一番グラマーだしね。スケベ!?なんだから)、高野さんは吉沢秋絵ちゃん(わかる!!)、片岡さんは福永恵規ちゃん(“女のコは東京っ子に限る!”という指向)のファンなんだって。角田さん、久木さんは、知らないってさ。ほんとかしら。などといってる間に、「タニャン」も終わっちゃった。さて、おたより!

先月号の“真夜中のパソコン野郎”に反響があったので、そのへんから。

「こんばんわ、ひろコ。(ワープロで打ってある)今、夜中の2時半。両親はとっくにスヤスヤ。ボクはといえば、KYON²のオールナイト・ニッポンを聞きながら、勉強したり『ロマンシア』やったりです。いちおう、ゲームの目標を決めといて、ひとつ疑問が解けたら、お勉強するようにしてます。ついはずみでゲームばかりやりそうになるんだけど、『どーせ、今晩徹夜したって無理なんだ』といいきかせるのがコツ。ボクは友達と同じ日にゲームを始める約束をしといて『今日どこまでいった?』と学校で言い合うようにしているんです。あまり進みすぎてると『お前、何時間やったの?』って問いつめるわけです。ここでスルドイ切り返しがないと、勉強さぼったってばれる。すると『違反!!』となるわけ。どう? いいアイデアでしょ」(埼玉県・友部正一・15歳)

ん一、受験生は苦労してるねー。ひろコ頭がさがります。そろそろ、受験勉強も正念場だもんね。ムダな時間節約のためにコンプティークを役に立ててくださいね。

兵庫県の森田泰昭君(15歳)から、“詩”と称して次のようなおたよりがよせられた。

「ぼくは/ねるとき/いつも見ている/コンプティーク」 どーいう意味かしら!?

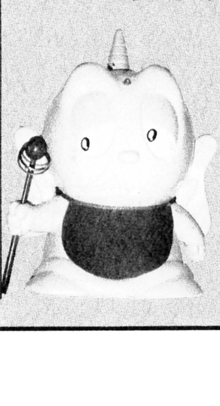
INFORMATION

ゲームをリプレイ?

こいつはスゴイ! コンプティークもマル勝も編集部全員が驚きの声をあげた。その名も「ゲームリピーター」。ファミコン本体に接続するとあら不思議、自分の操作したゲーム画面がメモリーに記憶されてしまうのだ。もちろん、メモリーの内容を呼びだしてリピートすることもできる。メモリーに記憶できる時間は、通常操作で25～40分、連射だと7～10分。メモリーを再生している途中で、ジョイスティックなどへの操作切り換えができる。コンティニューみたいな機能だけど、こりゃ、きっと威力を発揮するゾ!

そして、もうひとつ『マルチボックス』。その名の通り、多彩な機能を持っている。①充電式電池を使用することにより、屋外でファミコンを楽しむことができる。②RFブースターを搭載しているので、画質がグーンとアップ。③どんなテレビでもワイヤレスで使用できる。う～ん、マルチ。この2台をそろえれば、ファミコンライフがグーンと向上することほぼまちがいなし。発売はどちらもホリ電機(☎045-933-9611)。

かわいく優秀“音多おに蔵”



普通のテレビを音声多重テレビに変身させちゃうお地蔵さま人形「音多おに蔵」がサンクテールより10月初旬に新発売された。音声多重チューナーが365gのお

イラスト/原美恵子

いつも心に『ドラクエ』を！

今月のおたよりは、『ドラゴンクエスト』讃辞が多かったね。そろそろ竜王との戦いをもクリアして、大感動のラスト・シーンを見たって人が、興奮して送ってくるみたいだ。確かに、あれはスゴイ!! とひろコも思う。徹夜も含めて何日も費して得た経験値、それとコンプティークや友達の情報を仕入れ、頭をひねくりまわして得た道具や薬、呪文の数々。そんなんやらをひっくるめて、やっとこさとりもどしたアレフガルドの平和。荘厳なフィナーレの音楽に送られて、勇々しくも王のもとに進みでる……と、ここから先は、まだ解いてない人のためにふせておくけど、ホント、涙もんでありました。



ドラゴン・ジムのファミコン・ミュージックＢＥＳＴ10でもふれているけど、やっぱり、音楽がピッタリはまってるんだよね。ＬＰレコード『組曲ドラゴンクエスト』は、ファミコンの音楽をクラシック音楽として東京弦楽合奏団が演奏しているんだけど、この完成度がとても高くて、編集部でも評判になっているんだ、この音楽を作曲・編曲・指揮したすぎやまこういちさんの解説文が、また泣かせる。少し長いけど引用してみるね。

「(戦闘の場面の音楽は)魔物との死力を尽くした戦い。こうした困難を乗り越え経験を積んで、キミは成長していきます。キミの人生に苦しいことがあった時は、この音楽を思い出してください」

「(フィナーレの場面の音楽は)いよいよ終曲です。儀杖兵の吹き鳴らすファンファーレがキミを迎えてくれます。勇気を持って何かを成し遂げた時の感動、キミの人生にもいつかきっとあるはずです。この曲はキミの勝利への賛歌です」

ネッ、ちょっといい文章でしょ。ゲームも、ある種の人生のシュミレーション、うれしいことも悲しいことも、つらい時もある。でも勇気をもってやりとげれば、いつか素晴しいファンファーレが鳴りひびくのさ。と、すぎやまさんの言葉にひろコは心をうたれたぜ。ひろコも何か苦しい時には、戦闘のテーマ音楽を思い出して、がんばることにしよう。「※角田さん(進行をやってて"メ切!!メ切!!"とうるさい) が現われた」「コマンド。ラリホーの呪文」「※角田さんをねむらせた」「にげる」とかね。ウソウソ。

それから、おたよりの方もたのむよ！ アンケート・ハガキの空らんでもいいから、さ、ゲームのこと、アイドルのこと、ビッシリ書いてくださいな。もちろん手紙でもいいんだからね。くれぐれもよろしく!!



地蔵さまに搭載されているという、すぐれものなんだ。スーピーカー機能もついていてなかなか優秀。電池式なので持ち運びも可能、ＦＭラジオまで聴けるのだ。感度もラジカセなみに良好だよ！ "祈願"しながら音声が楽しめるのもおもしろい。たとえば、合格祈願しながら受験講座を聴くとか、必勝祈願しながら"ヤジウマ応援団"を聴くとかね。また恋愛成就祈願しながらスピーカー機能を使っての告白なんてことも……。ね、ご利益ありそうでしょ！ これからはテレビが新しい遊び道具になっちゃうね。定価は19800円也。

角川書店の『火の鳥』ゴールドフェア！

角川書店から発売されている『火の鳥』(単行本、文庫本)、ビデオ、カレンダーを買うとついてくる応募券を官製ハガキに貼って応募しよう。抽選で1500名に、純金製の"『火の鳥』ゴールドメダル"が当たるよ。フェアの実施期間は61年11月25日～年末まで。くわしくは店頭で『火の鳥』グッズを見てネ。

★先月の懺悔

いさぎよく懺悔します。11月号の『MYSTERY倶楽部』の"死を呼ぶ暗号"のパラグラフに重大なミスが３カ所ありました。パラグラフ①の17行目、「４号室」を「５号室」に。パラグラフ⑤の27行目、「2号室」を「４号室」に。「パラグラフ⑯の10行目、「４号室」を「３号室」に、それぞれ訂正します。

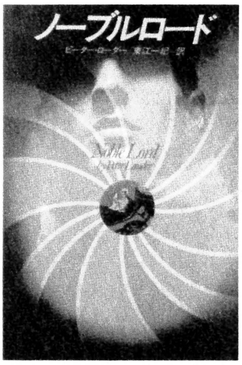
ガギボベレロラ！ ホントーにごめんなさい。

おたより待ってます！ ひろばのコーナーではみんなのお便りを待ってます。"セッショントーク""リーダーズトーク""グラフィックゲリラ"etc.どんなことでもけっこうです。みんなドンドンお便り送ってネ。あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷１丁目ビル６Ｆ コンプティーク編集部ひろばのコーナー係へ。

EXCITING LIBRARY

さぁて、今月もエキサイティングな時間がやってきました！　全部で10冊。では、元気よくスタート!!

先江進の興奮本ガイド⑦



▲『ノーブルロード』
ピーター・ローダー著／東江一紀訳　集英社文庫　580円

イギリスから、ピーター・ローダーというものすごい新人が興奮満載小説をひっさげてデビューした。本のあとがきでは“フォーサイス以来の大型新人”などと評されているが、処女作でみるかぎり、フォーサイスをはかるに超えている。ローダーの小説の特徴は、場面展開のあざやかさにあるといえるだろう。たった6ページで読者を謎っぽいシチュエーションに引きこんでしまうイントロ、ゴールめざして疾走する馬に対しての観衆の大歓声が伝わってくるようなエンディングまで、そのあいだにどんどん場面を変えていくことによって、読者の興奮度をハイに保たせることに成功している。ただし、あまりにも場面が変わるので、初めのうちは誰が主人公かわからないという点が、この手法の欠点であるかもしれない。（この小説を読もうという人は、ホープという警官が主人公であることを頭に入れて読むといい）まえおきが長くなってしまったが、その分だけ私はこの本をリコメントしちゃうのだ。

東カリブ海の小島アンティグアのホテルで、盗難事件が起きた。手口からみて、犯人はウィルソンという男らしい。この男は、アンティグア警察のホープ巡査の義弟なのだ。しばらくしてニューヨークでこのウィルソンが殺される。どうも麻薬取り引きの関係でマフィアに制裁を受けたらしい。ニューヨークに飛んだホープは、ウィルソンの慰留品の中に、高級レストランのマッチを見つけた。そのレストランを調べに行くと、なんとアンティグアの盗難事件での被害者であるホーア卿がレストランから出てきたではないか。麻薬事件とのからみを感じとったホープは、タクシーに乗ったホーア卿を追おうとする。目の前にタクシーが止まった。若い女が乗ろうとする。

―オンナヲ　オシノケル

―タクシーニ　ノル



イラスト／原美恵子

200本収録のゲームカタログ

ファミコンのゲームカタログはよく見かけるけど、パソコンゲームに関してはイマイチ数が限られていた。ゲーム情報をまとめて早く読みたい…なんてとき、欲しいんだけど、これで安心。ジャンル別で読みやすい構成。



▲パソコンゲーム大全集　880円
辰巳出版

12の魔法で宝を取り返せ!!

1000年の昔、タリオスという強大な都が栄えていたが、何週間も続いた地震と大津波のために、その繁栄についに破局が訪れた。そして、地上最強の魔力を持つ“ドラゴンの目”が廃墟に埋もれて…。12の魔法で取り返せ。



▲ドラゴンの目　480円
創元推理文庫

NYのナウをおしえたげる

いつだって新しい街、ニューヨーク。このNYを足がかりにして、今、もっとも新しい文化をポップに紹介するのがこの本だ。ファッション、アート、思考までがすべてわかる。『メンズクラブ』のコラムの再構成版。



▲NYアドベンチャー小久保彰著
婦人画報社　880円

本格的コンピュータSF登場！

これだけ社会の中にコンピュータが入りこんでいるのに、なぜか、本格的なコンピュータSFってないんだよね。書き手側に創造力と知識が乏しいせいか…？

だけど、ついに登場!!　西谷史・著／河合秀和・絵



▲2020年ホログラフ元年　980円
日本ソフトバンク

スージィ甘金のおしゃれな本

『週刊プレイボーイ』『宝島』『ブルータス』などに掲載されたスージィ甘金の4コマ、エッセイが大集合。ちょっとHで、かなり残酷なスージィの世界が楽しめる。“TVイエスタディ”なんて、妙に真実ついていたりして。



▲郵便ポスト・モダン　780円
CBS－ソニー出版

プレゼント！ 上のBOOK REVIEWで紹介した8冊をみんなにプレゼントするよ！　ほしい本のタイトル、氏名、住所、年齢、職業（学校名）を明記して、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷1丁目ビル6F　コンプティーク編集部　エキサイティングライブラリー12月号係へ。ジャンジャン応募してくださいネ！

そんな乗り方をしたので、運転手は車を走らせようとしない。

こんなときには、

—OOO　OOO

として、

「たのむ、あのタクシーを追ってくれ」

ホーア卿はあるホテルで女と会い、その10号室にしけこんだ。11号室に入ったホープは、窓づたいに10号室へと忍びこむ。そこでホープは謎めいた物を見つけた。6月3日をマルで囲んだカレンダー、残忍な目をしたアイルランド人の写真。ホープが隠れているのも知らずに、ホーアは女とたわむれる。ことが済んだあとの会話の中で、女は写真の男が何者なのかたずねた。

「あのけだものたちは、女王を殺すつもりなんだ」 アンティグアに帰ったホープは、警視総監にイギリス女王の暗殺が計画されていることを報告するが、まったく信じてもらえない。以前からホープを嫌っていた警視総監は、ホープにレドンダ島への転任を命じる……。

暗殺の日はせまっていた。ダービーで本命視されているノーブルロードのうまやでは、最近ここの調教師になった目つきのきついアイルランド人が働いていた。

1年における競馬の最大のイベント、ダービーの当日、イギリス女王は例年の恒例どおりパドックで各馬を見ることになっていた。ホープはレドンダ島行きの命令に逆らって、ロンドンに向かった。駅からタクシーに乗ったが、エプソム競馬場に向かう車のラッシュで、タクシーはほとんど動かない。タクシーを降りたホープは、

—OOOOOOO　OOO

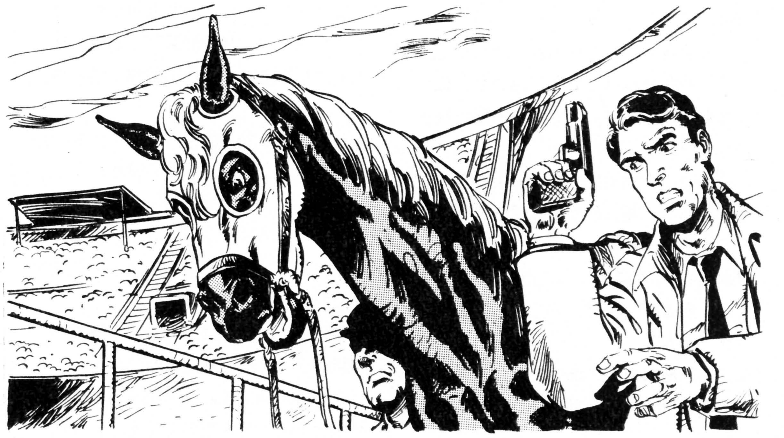
息せききってパドックにかけこんだとき、ノーブルロードがちょうどホープの目の前を通って行く。馬体の陰からまさに調教師が拳銃をかまえたのが見えた。叫んでもだめだ。暗殺者は馬の向こう側なのでホープの拳銃も使えない。

とっさにホープは、

—OOO　OOO

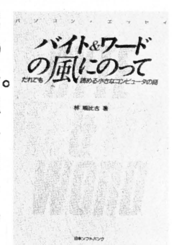
驚いたノーブルロードは急に後ろ足で立ちあがった。倒れた調教師に向けてホープは拳銃を乱射した。

暗殺計画はホープによって阻止された。この事件にもかかわらず、女王の命によりダービーはそのまま行なわれた。ゴールに向けて疾走するノーブルロード。あくまでもドラマチックなラストシーンがキミを待っているぞ!!



もっとパソコンが楽しくなる

キー配列の謎、Cの誘惑、役たたずのゼロ、バグバグ……。目次を見ただけで思わずそそられる。そして各項目のあいまには、パソコンエッセイ、オリジナルショート・ショートが。パソコンが楽しくなるぞ。林晴比古著



▲バイト&ワードの風に乗って　1800円
日本ソフトバンク

アルテウスの次なる戦いは？

『ミノス王の宮廷』で勝利の結末を迎えたら、このゲームで次なる戦いに挑もう。今回は主人公アルテウスが故郷へ船出するところから始まる。だが、嵐や襲撃、地獄の魔手が待ちうけている。故郷に帰ることはできるか？



▲冒険者の帰還
600円
社会思想社

ひろコの今月の1冊

▼遠い砂
早川書房刊　320円
アンドリュー・ガーヴ著／福島正実訳





ひろコの推薦図書に今回選ばれたのは、アンドリュー・ガーヴの『遠い砂』。ガーヴは、『ヒルダよ眠れ』で有名だけどその魅力はこの作品にも十分生かされているのだ。フィリップ・マーロウみたいなプロの探偵ではない善良で平凡な人間が、ふとしたことから殺人事件に巻きこまれ、その"素人探偵"が持てる力をギリギリまで発揮して犯人をつきとめる。これがガーヴの作品に共通する魅力だと思う。前途有望な外交官ジェイムズが一目ぼれしたキャロルと結婚したときから悲劇の物語が始まる。彼にとって彼女の美貌は2つとない奇跡に思われたが、彼女にはうりふたつの双子の姉がいた。そして"遠洲"を見おろす邸宅に住む姉夫婦の突然の死。警察の出した結論は、姉が夫を殺した後自殺したというものだった。キャロルの姉が殺人鬼とすれば、彼女とまったく同一のキャロルもまた…。そういえばジェームズがキャロルと知り合ってまだ5ヵ月しかたっていないのだ。

ギリシャ神話アドベンチャー

キミは英雄テセウスの弟アルテウス。恐ろしい大迷宮内で、狂暴なミノタウロスに惨殺された兄の仇を討つため、クレタ島にやってきた。この島で神々の助力はあてにできない。540項目からなる戦闘システムが迫力モノ。



▲ミノス王の宮廷
500円
社会思想社

プレゼント! 興奮本ガイドのブラインドコマンドの正解者10名に、コンプティークのオリジナル「シャツをプレゼントします。1つめはカネヲ　ワタス、2つめはケイバジョウヘ　ハシル、それでは3つめのブラインドコマンドは？　あて先は左ページを見てネ。なお、先月の解答はフネヲ　アゲルでした。

マークの おののき探険隊



髪がのびる。人間ならばなんでもないことなんだけど、それが姫だるまだと……。今回は、館山市のお寺に取材敢行！　髪ののびる不思議な姫だるまをおののきしてみた

認定番号223 髪ののびる姫だるま

われわれが調査に出かけたのは、10月の始めのある週末。昨日までの悪天候がまるでうそのように晴れあがり、秋晴れの心地よい1日だった。

「まるで姫だるまが、われわれの取材を歓迎してくれているようだ……」

マーク隊長の口からもれたそのひとことに、われわれはその不思議さと、ほのかな期待に胸ときめかせつつ、館山行きの列車に乗りこんだ。

現場は、千葉県館山市相の浜の蓮寿院というお寺。館山駅から現場へのタクシーの中では、

「相の浜の恋が成就するお寺（愛と相、蓮と恋、寿と就をかけたのだ）なんてロマンチックね」

などと、隊員たちのあいだでは未知のおののぞきゾーンへの期待で話がはずんでいた。

「おまちどうさまでした、蓮寿院はこの奥です」

タクシーを降りたわれわれは、思わずハッと息をのんだ。

うっそうとした篠竹の林、足元には燃えたつばかりに赤い彼岸花、ところどころにコケむした野仏がたたずむ薄暗い小径の奥に、問題のお寺はひっそりと影をおとしていた。

「うーん、おののきゾーンにふさわしい情景だ。ここならなにかあるにちがいない」

マーク隊長のさめた言葉に、われわれは背筋になにか冷たい戦りつがはしるのを感じた。しかし。ここまできてひきさがるわけにはいかない。われわれは、意を決して問題の古寺に向かって足を進めたのであった。

建立されてからもう数百年はたっているのだろうか、長年の風雨に耐え、黒くすすけた本堂は、時代の風格を感じさせる。

われわれは問題の姫だるまの話をうかがうべく本堂の中に声をかけた。

「ようおいでになりました……」

われわれの呼びかけに応えて、迎えてくれたのは、このお寺の住職・町田達彦さんだった。

問題の姫だるまは、本堂の祭壇脇の床の間にひっそりと安置されていた。

ご住職の話では、この姫だるまは、今から数年前、だん家のおばあさんが行商の人から買い求めたもので、おばあさんは、まるで孫をかわいがるように、この姫だるまをかわいがっていたということだ。

ところが、そのおばあさんは今年の初めに亡くなってしまった。お葬式や49日も済んで、おばあさんの形見を整理していたとき、ふと気づくとこの姫だるまの髪がのびていた。

むすこさんは気持ち悪くなって、今年の秋のお彼岸のおり、この姫だるまをこのお寺に納めたということだった。

姫だるまをよく見ると、切りそろえてあるはずの前髪が、ややボサボサになっている。他の姫だるまと比べても心もち髪が長いような気がした。

と、その時である。カメラをのぞいていたマーク隊長が、ふるえる声でとてつもないことをつぶやいた。

「だ、だるまが微笑んだ……」

われわれはゾッとして、思わず顔を見合わせた。そういわれると、姫だるまのくちもとが心持ちゆるんだようにも思われる。



◀蓮寿院の中にあるお墓。おののきの雰囲気がもりあがる

人形は「ひとがた」といって、しばしばこの世に未練を残す霊が、その型代に宿るといわれている。この姫だるまも、かわいがっていたおばあさんの霊が宿り、髪の毛をのばしているのではないだろうか……。

キミの家の人形や、よく行くデパートのマネキンも、もう一度よく見てほしい。髪が以前よりのびていないか、くちもとがあやしく開いてはいないか、目が異様に輝いてはいないだろうか……。

もし、そんな事実が見つかったら、ぜひ〝おののき探検隊〟まで知らせてほしい。

不気味な戦りつを感じつつ、われわれは無事、姫だるまの取材を終えた。と、そのときだ。またもマーク隊長が声をあげた。

「あれはなんだ！」

本堂の奥を凝視するマーク隊長の視線を追ったわれわれは、思わず声を失った。

蓮寿院の暗い本堂の奥に、われわれが見た第2のおののきは……、それは次回にご期待！





◀▶髪ののびる姫だるま。じっと見ていると口元が…



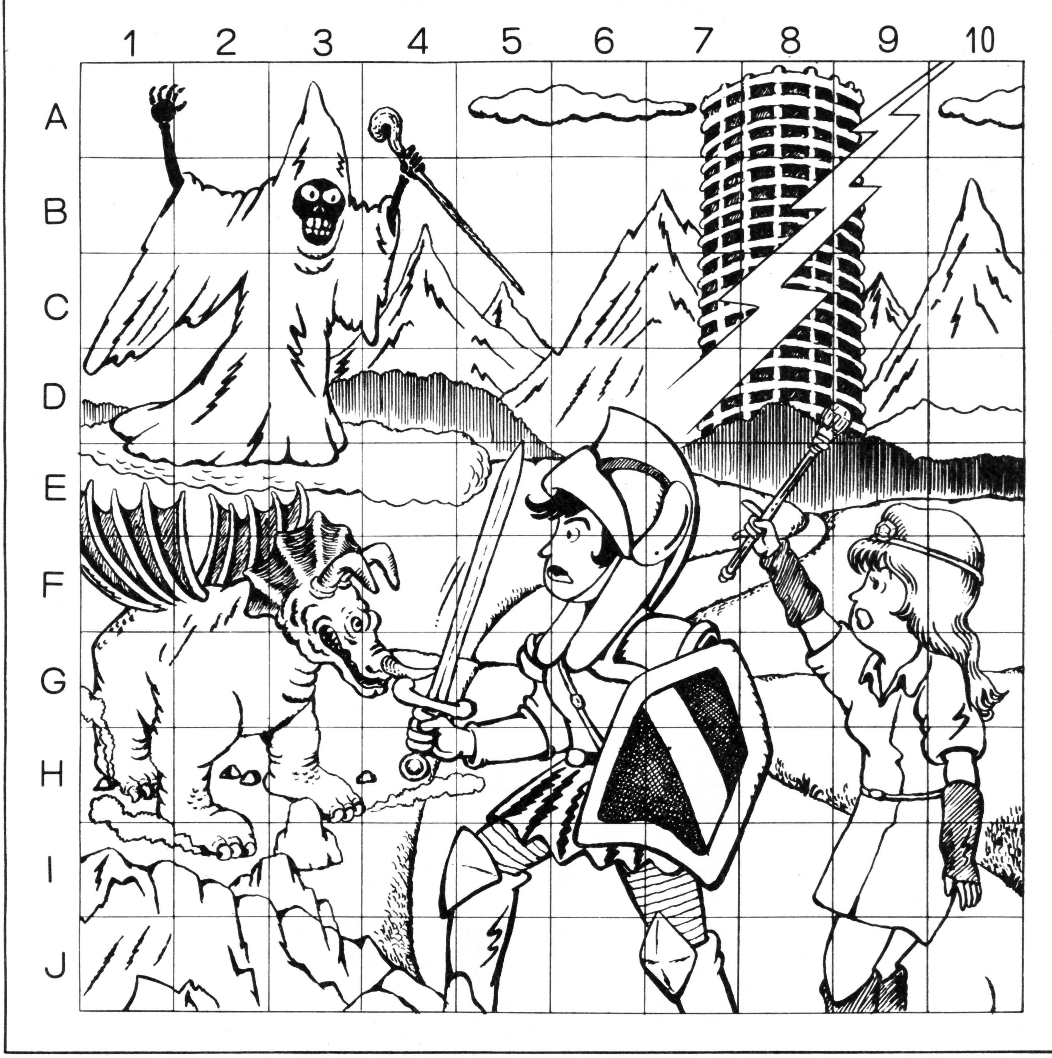
イラスト／原美恵子

パズルクイズ
PUZZLE・QUIZ

パズルで頭をきたえて、ゲームも上達！　な～んて、そんなこと考えてる人も考えてない人も、とにかくチャレンジしてみようネ！

パズル制作／草野公平

ザ・リターン・オブ・イシター



『イシター』の100分割クイズだよ!!

編集部でもゲーム機が奪いあいになるという『ザ・リターン・オブ・イシター』がパズルになったよ。ドルアーガの塔に挑むギルとカイのイラストだ。100に分割されたマス目をよく見てね。A－3とB－4のマスはまったく同じ絵なのだ。こういうケースをあと４つ発見してほしい。正解をハガキに書いて〒160 東京都新宿区四谷１－８－14四谷一丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部・パズル係に送ってね。しめきりは12月７日。正解者５名にＴシャツ送ります。



先月の解答

世にも珍しい「正しいものさがし」は解けたかな？　パッと見たかぎりではおんなじように見えるのによく見ると、目の玉とか、クレア姫のドレスのフリルなんかが少しずつ違ってるのがフシギだね。

１コマずつじっくり見たわたくしなどすっかり目が疲れてしまったのですが……。というわけで正解はE-2となりました。

このパズルは正解者もゾクゾク登場なのだ。この調子で、今月の『イシター』の100分割にもトライしてみよう。

COMPTIQ Billboard

コンプティーク　ビルボード

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。おのコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。



イラスト／原美恵子

譲りたい

●ファミコン本体＋『ハイドライドスペシャル』『ＡＳＯ』『がんばれゴエモンからくり道中』『ワルキューレの冒険』『スペースハンター』『魔界村』『ソンソン』『パックランド』を２万５千円〜３万円ぐらいで。高く買ってくれた人には『ドラゴンクエスト』をつけます。まずはＷ〒で。〒859-57　長崎県北松浦郡生月町館浦41-5
墨谷太

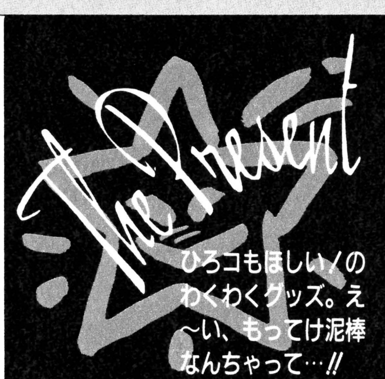
●ＰＣ-8801用『鍵穴殺人事件』『ファンハウスミステリー』を2000円で。『賢者の遺言』を3000円でお譲りします。希望ソフト名を書いてＷ〒で連絡してください。〒447　愛知県碧南市弥生町４—７
高松みゆき

●ファミコン用ソフト『機動戦士Ｚガンダム HOT SCRAMBLE』＋『スターソルジャー』＋『ジョイボール』を5000円で譲ります。あなたの『グラディウス』＋3500円でもＯＫです。その場合は箱、説明書の有無を書いてください。Ｗ〒で連絡を。
〒510　三重県四日市市小杉一丁目1885—１
星野真二

●ＰＣ-8801mkⅡＳＲ用の『ウィル』（５Ｄ）を3500円、『ザ・キャッスル』（５Ｄ）を4000円、『ハイドライドⅡ』（５Ｄ）を4000円、『覇邪の封印』（５Ｄ）を6800円で、他のソフトとの交換も可。まずはＷ〒で。〒441-16愛知県南設楽郡鳳来町富保字向田13-8
奥平和宣

●ＰＣ-88mkＳＲ用ソフト『アーコン』『ブラスティー』『冒険浪漫』を各1500円で。『ハイドライドⅡ』『ウィングマンⅡ』を各1000円で。もう少しマケてもよいです。Ｗ〒で連絡を。〒851-04　長崎県西彼杵郡三和町蚊焼1171
森田紀男

●ＦＭ-7を２万円、ＦＭ-7用５インチ２Ｄデュアルディスクドライブを４万円、ＦＭ-7用ＦＭ音源カードを7000円ぐらいで。付属品はすべてあり。システムディスクもつけます。バラ売り可。まずはＷ〒で。
〒663　兵庫県西宮市深津町６—32—210
松田章稔



コナミのニューゲームのポスターだよん

会社マークも一新して、ますます元気なコナミから、新作アーケード・ゲーム『WEC LE MANS 24』のポスターをドドーンと10名にプレゼント。ゲーセンでは順番待ちでなかなかプレイできない『WEC〜』だから、せめてポスターでレーサー気分味わってね!!



クラシック通におくる『組曲ドラクエ』

セッショントーク、ドラゴンジムで紹介したアポロン音楽工業の名作『組曲ドラゴンクエスト』を３名にプレゼント。ながらするのにもいいし、じっくりと鑑賞するのもいい。当たらなかったら買ってネ！



パワー全開！『ザナドゥ』のレコード!!

ご存知、不朽の名作『ザナドゥ』がレコードになったゾ。Ａ面は戦闘シーンをモチーフにしたイメージサウンド。Ｂ面“アクトⅡ”は戦闘後の安らぎをテーマにしているけれど、サウンドはワイルド＆ハード。

演奏は、若者に大人気のヘビメタ・バンド“アンセム”。17㎝シングルと12インチシングルの２種類が発売されるけど、今回は17㎝のシングルを５名にプレゼント！『ザナドゥ』は永遠に不滅です。

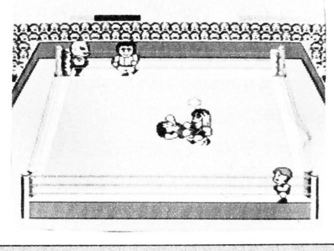
セガの名作『北斗の拳』と『ダンプ松本』

９月号（古い話でゴメン）の“夏休み大プレゼント”で大人気だったSEGA。SEGAニュースのページ増コールの吹き荒れる中、ひろコもしっかりソフトをプレゼントしちゃうのだ。

パソコン、ファミコンでおなじみの『北斗の拳』。ＳＥＧＡ版が一番おもしろい、とＳＥＧＡニュース担当者ものたまわっております。

そしてもう１本は、『極悪同盟ダンプ松本』あのダンプ松本をモチーフにしたコミカルなスポーツゲームだね。

コンプティークの読者にもＳＥＧＡファンはたくさんいるようです。数は少ないけど、ふるって応募してくださいね。各１名にプレゼント。



◀『極悪同盟ダンプ松本』

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
●コンプティークビルボードでのＷ〒は、往復ハガキか返信用封筒を同封した手紙のことです。

譲ってほしい

●ＰＣ-9801ＶＭ用『ザナドゥ』(5･2ＨＤ）の箱、説明書付きを5000円以上で。まずはＷ〒で連絡を。〒614 京都府八幡市男山長沢26-20　浦塚悦郎

●ＭＺ-1500用ゲームソフト（ＱＤ版、箱、説明書付き）をできるだけ安く譲ってください。ソフト名と希望価格を書いてＷ〒で連絡を。〒371-02 群馬県勢多郡宮城柏倉1070　渡辺準司

●ＰＣ-88用ソフト『ザナドゥ』『ブラスティー』『ファイヤークリスタル』『ザ・スクリーマー』『夢幻の心臓Ⅱ』などを適価で。ソフト名と希望価格を書いてＷ〒で連絡を。〒080-21 北海道帯広市清川町西2-126　山村大介

●ＰＣ-88ＳＲ用『レリクス』（説明書付き）を3000円以下で譲ってください。譲ってくれた人には『ハイドライドⅡ』『リグラス』『ＨＯＨＤＯＧ』のいずれかをさしあげます。Ｗ〒で連絡を。〒306-04 茨城県猿島郡堺町住吉田22-18　石塚哲也

●ＰＣ-9801Ｆ(5"2ＤＤ)用のＲＰＧ＆ＡＶＧゲーム（マニュアル付き）を3000円以下で。Ｗ〒で連絡を。〒399-07 長野県塩尻市塩尻町398-3　田中博

勇直子ちゃんのサイン入り日記帳！

表紙、ポスター、アイドル・データバンクに登場してくれた勇直子ちゃん。健康的でカワユくて、ひろコもすっかりファンになっちゃいました。ぜったい新人賞とってネ。そんな願いをこめつつサイン入り日記帳を2名にプレゼント。赤と青があります。



応募方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。ハガキには今月号で良かった記事を3つ選んで○、つまらなかった記事を3つ選んで×を、それぞれ所定の欄に記入してください。当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。官製ハガキは無効です。しめきりは昭和61年12月7日です。

交換したい

●当方のＸ１用ソフト『ウイングマン２』（箱、説明書付き、５Ｄ）をあなたのＸ１用『Ａ列車で行こう』or『スカーレット７』（５Ｄ、なるべく箱、説明書付き）と交換してください。Ｗ〒で連絡を。〒310 茨城県水戸市笠原町950-58　宮本公一

●当方のＦＭ-77用『ハイドライドⅡ』(3.5 2Ｄ、マニュアル、ヒントブック付き）をあなたの『ザナドゥ』と交換してください。箱、マニュアルの有無を書いてＷ〒で連絡を。〒981-12 宮城県名取ヶ丘3-2-10　渡辺邦生

●当方のＰＣ-88ＳＲ用『ロストパワー』(箱、説明書付き）をあなたの『Ａ列車で行こう』or『アーコン』と交換してください。くわしくはＷ〒で連絡を。〒405 山梨県山梨市小原西697　村田元至

●当方のＰＣ-88用『ブラスティー』（箱、説明書付き）をあなたのＰＣ-88用『アルファ』（箱,説明書付き）を交換してください。ファミコンソフト『チョップリフター』と『バックランド』をおまけにつけます。まずはＷ〒で。〒400 山梨県甲府市中小河原1-8-29　鈴木成人

●ファミコン用ソフト『ドラゴンクエスト』『カラテ』『ジッピーレース』『バンゲリングベイ』（箱,説明書付き）をあなたの『ワルキューレの冒険』『10ヤードファイト』『ハイドライドＳ』『ゴルフ』（なるべく箱、説明書付き）と交換してください。まずはＷ〒で連絡を。〒243-04 神奈川県海老名市中新田979コーポ杉101　多田昌和

●当方のＰＣ-88用『ハイドライドⅡ』or『リグラス』or『ブラスティー』or ファミコン用『ドラゴンクエスト』＋『ワルキューレの冒険』をあなたのＰＣ-88(ＳＲ)用『三国志』or『ウイングマン２』or『夢幻の心臓Ⅱ』or『アルバトロス』と交換してください。(『三国志』なら２本とでも可）まずはＷ〒で連絡を。〒591 大阪府堺市野遠町547-6　織田容征

●当方のPC-88用『チャンピオンプロレスSP』or『HOTDOG』＋『ウイングマン』（箱,説明書付き）をあなたの『ウィザードリー』と交換してください。Ｗ〒で。〒177 東京都練馬区南大泉2-24-11　牛島史人

会員募集etc.

●当方はＰＣ-8801シリーズのディスクユーザーの「クラブ」というよりは、もっときままに自由にする「同好会」みたいなものです。名もないこの同好会にあなたも気軽に入ってみませんか？　活動内容は主にソフトの情報交換です。入会金、会費はありません。ひとつぐらいサークルに入ってみたいな、と思ってる人、友だち気分でど～ぞ。60円切手と自分のソフトのリストを同封して下記に連絡を。〒803 福岡県北九州市小倉南区徳力公団53-103　鈴江孝一

●Ｘ１＆ファミコン・ゲームＣＬＵＢ
当クラブではただいま会員募集中！　Ｘ１のソフト170本、ファミコンが25本あります。活動内容は情報交換と会誌の発行などです。入会金は500円、会費はありません。くわしくは60円切手を同封して下記へ。
〒340 埼玉県草加市金明町492-6　桧山功

●小学生のパソコンクラブ「98クラブ」を結成しようと思ってます。ただし、会員はＰＣ-9801Ｆ、ＶＦ、Ｅを愛機とされている人に限ります。会員になりたい人は下記まで連絡を。3名だけの募集です。〒862 熊本県熊本市田辺町田井島605ＮＴＴ社宅2-4-6　吉武亮

●「パソコンワールド」会員募集！
ぼくたちのクラブでは主にＰＣ-88とＭＳＸを中心に活動しています。入会金は無料、会費は２カ月で300円。会員証と月１回会報を発行しています。くわしくは60円切手を同封して下記へ。〒573 大阪府枚方市池ノ宮１―15―７　平田和郎

●「電子計算器協同組合」会員募集!!
当クラブはＸ1、ＰＣ-98、ＦＭ-7、ＭＺ-1500のクラブです。活動内容は情報交換が主で、会誌、ＦＤ新聞などを発行します。機種別の発行なので、自分の必要な情報をもらうことができます。入会金は300円、会費はありません。くわしくは所有機種を書いて、60円切手同封のうえ下記へ。〒037-03 青森県北郡中里町大字豊島　工藤陵

●「Ｘ1クラブ」会員募集中
当クラブはＸ１のゲームが大好きな人を募集しています。活動内容は、Ｘ１のゲームの研究、会報の発行などです。自作ソフトの開発もやっています。くわしくは60円切手を同封して下記へ。〒528 滋賀県甲賀郡水口町春日550　宿谷雄一

コンプティークビルボードへのハガキの出し方　譲りたい、譲ってほしい、交換したい、会員募集etc. のどれを希望するか明記して、ソフト名、希望価格・条件他、住所、氏名、年齢、職業（学校名）、電話番号を明記して、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷１丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部コンプティークビルボード係へ。

ラジオはダイヤル1242
ニッポン放送



「河合その子 拝啓その子です」

		放送時間
東　京	ニッポン放送	毎週日曜日／午前11時30分～正午
名古屋	東海ラジオ放送	毎週日曜日／午前10時30分～11時
大　阪	毎日放送	毎週日曜日／午前8時30分～9時

提供 森永製菓株式会社

パソコンミュージックゼミナール

MUSIC SEMINAR

講師：広野幸治
最終回



ハローエブリバディ、元気かい？　このゼミナールも12回目、とうとう最終回を迎えることになった。講義の最後はパソコン・ミュージック・システムのしめくくりとして、録音機材や各種のエフェクタなどについて紹介しよう。

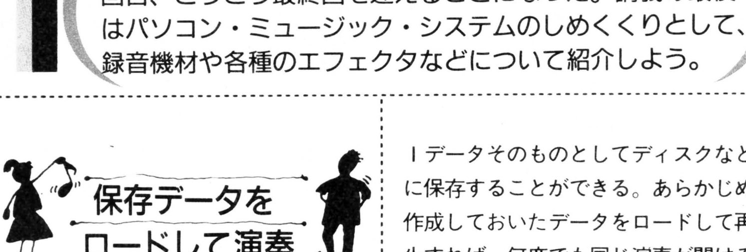
保存データをロードして演奏

この講座では前回まで、パソコンからコントロールできる種々の電子楽器について紹介してきた。最近のシンセサイザやリズムマシンは、メーカーや機種にかかわりなく、ＭＩＤＩという統一規格のデータによってコンピュータから操作できるんだったね。

こうした自動演奏の結果は、ＭＩＤＩデータそのものとしてディスクなどに保存することができる。あらかじめ作成しておいたデータをロードして再生すれば、何度でも同じ演奏が聞けるわけだ。

けれども、できあがった演奏をちょっと友達なんかに聞かせたい……というような場合には、いちいちパソコンや演奏機材をセッティングするのはめんどうだ。こんなときには楽器の出力をカセットデッキなんかに録音しておくと便利。ちょうどできあがりをカメラで写真に撮っておくようなもので、カセットに録音しちゃえばどこでも持っていって、ウォークマンでだって再生できる。つまり完成品はオーディオ装置で保存しておくと、再生の手間が大がかりにならなくてすむわけだ。

図1　パソコンの演奏を録音する



テープレコーダで多重録音

そこで一歩進んで、これまで紹介してきたパソコン・ミュージック・システムに、多重録音ができるテープレコーダを１台加えるとどうなるかを考えてみよう。パソコン・システムは同時に何台もの楽器をコントロールできるから、多重録音なんて必要ないんじゃないか？　というのは大まちがいで、本当は両者が協力しあうことで、できあがりの可能性が何倍にもふくらんでくるのだ。

第一に多重録音ができれば、シンセやリズムマシンが持っている豊富な音

色を十分に生かせる。デジタル・シンセの場合、たくさんの音色がワンタッチで切り換えられるけれど、一度に一つの音色しか出せないのが普通だ。それでなくても高い機材がたくさん必要なのに、何台もシンセを用意して同時に鳴らすほどゼイタクができる人は少ないだろう。多重録音を生かせば、少ない機材でもいろんな音を重ね合わせることで、バラエティーに富んだ作品ができあがる。

また、反対にパソコンの方がレコーダのトラック数の少なさをカバーしてくれる場合もある。多重録音デッキは、8チャンネル、16チャンネルとチャンネル数が増えるたびに目の玉がとびでるほど高価になっていき、そう簡単には手が出ない。けれどもパソコン・システムならばベースとドラムを一度に演奏させて同じトラックに入れるなどということが可能だから、そのぶん録音トラック数がかせげる。おおざっぱにいって、(パソコンが一度にコントロールできる楽器の数)×(テープレコーダのトラック数)=(できあがりの演奏の厚み)という式が成り立つわけだ。

演奏の再現性を高める

第二のメリットとして、パソコンの演奏の再現性の高さがある。「録音」ってことになると、最高の状態を記録しなくちゃイケなくて、これはアマチュア演奏家にとっては至難の技だ。ほんの短い曲でも自分の手で弾くとなると、あそこを失敗した、ここが気に入らない、こっちがウマくいったと思ったら今度はなんでもないハズのところで間違えた……などと苦難の連続だ。けれども、パソコンに演奏してもらえば、気に入らないところのデータを修正するだけで、飽きもせずにおんなじ演奏を繰り返してくれる。これほどがまん強いミュージシャンは人間ではちょっと考えられない。

もう一つ、これは電子楽器特有のメリットだけど、シンセやリズムマシンを使った録音ならば、すべてマイクを



使わずにライン録りですんでしまうという特長もある。たいして広くもない自宅の一室で録音するアマチュアにとって、近所迷惑にならないという点でとてもありがたい。

こんなわけで、パソコン、演奏データ作成ソフト、シンセサイザ、リズムマシンのひととおりの機材がそろったら、ぜひとも次に多重録音システムを仲間に加えたいものだ。

ミキサー一体型のMTR

さて、ひとくちに多重録音機材といっても、これまたピンからキリまである。とくに、従来は多重録音などやるのはよほどのマニアかその道のプロだけだったから、こうした機材はとても高価で取り扱いの面倒なものばかりだった。それが、電子楽器類が安くなり需要が増えてきたのと同じように、多重録音機材にも数年前から安価で画期的な機能を持つものが発売され人気を集めはじめた。

その筆頭が「MTR」と呼ばれる製品だ。MTRというのは「マルチ・トラッカー」の略称で、ふつうは4チャンネル程度の多重録音カセットデッキにミキサーを合体させた機能を持つもののことをさす。

この、ミキサーが一体化しているという点がMTRのミソ。従来なら多チャンネルのレコーダとミキサーを別々に購入し、何本ものケーブルで結ばなければならなかったところを、コンパクトな1台の機材にまとめてしまったのだ。

もちろん、プロ向けの本格的な録音には、力不足なのは確かだけれど、アマチュアにとってこれほど手ごろで楽しく遊べる機材はちょっとない。なにしろ、値段は10万円前後、大きさも小さいものならカセットデッキとほぼ同じというのだから、スタジオリハーサルやアマチュアバンドのライブ録音などの目的にも使える。

もちろん、自宅録音派にとっても、とりあえず多重録音用の機材が1台ほしいという場合にはうってつけだ。

高性能、低価格化するMTR

MTRのコンセプトを打ち出した製品を最初に出したのはフォステクスやティアックといった録音機材メーカーだが、最近の傾向は携帯性に重点をおいたコンパクトなものに向かいつつあるようだ。

といっても、どれも最低でも4トラック録音・4チャンネルミキサーの機能を有している。各チャンネルごとに入力ゲイン、イコライザ、パンが設定できるのは当然として、エフェクタへのセンド/リターンなどまで用意され





◀TEAC TASCAM ポータ2(109,000円)

ている機種もある。また、従来は1／2、3／4を切り換えてどちらかの組み合わせでしか録音できないものが多かったが、最近では4チャンネルそれぞれ独立して自由に録音できるのがあたりまえになった。

ノイズ・リダクションもしっかりしており、1度や2度のピンポンやミックスダウンなら十分耐えられるはず。また、通常の2倍のテープ速度で録音できるMTRもある。

比較的手ごろなMTRとしては、TEACのタスカムポータ1(99,800円)新製品のポータ2（109,000円)。これは4トラック録音、6チャンネルミキサー)、ヤマハのCMX―1(94,500円)FOSTEXのX―15II（69,800円）などといったところ。その上位にTEACスタジオ240、スタジオ246、FOSTEX260 などが10数万円～20数万円程度の価格で並んでいる。

8トラックになるとオープンデッキとなり、ミキサーも別に用意しなければならないが、価格は30数万円といったところ。それでも以前に比べると半額以下だ。

パソコンブーム、電子楽器ブームを反映してか、録音機材もずいぶん安くなっているのだ。

MTRとコンピュータの同期

さて、MTRで多重録音をするときに、いちばん問題になるのは、コンピュータの自動演奏といかにして同期をとるかということ。MIDI規格には、ソングのスタート、ストップ、コンティニューといった符号が決められていて、シーケンサから別のシーケンサ(あるいは、リズムマシンなど演奏データを内蔵した楽器）に対して演奏開始や中止の合図を送ることができる。さらにMIDIの場合、ソング・ポジション・ポインタという符号も用意されていて、「何小節目の何拍目から演奏しなさい」といった指定もできるようになっている。

ところが、残念なことにMIDI信号を受けられる(あるいは送り出せる)MTRなんてものはない。一般に普及しているMTRは、せいぜいFKS方式と呼ばれる同期信号をあらかじめどれかのトラックに録音しておいて、それに従って外部のシーケンサに対してスタート合図を送るだけ。そこで、MTRに合わせてMIDIシーケンサをスタートさせるためには、FKS信号をMIDIに変換するインタフェース(ヤマハのYRM―10など)が必要となる。もちろんこれでは曲の途中から編集し直すなんてワザは難しい。

この他、テープに録音されるもので、小節単位の管理までできる同期信号の一種に、アメリカでビデオ編集のために開発され普及しているSMPTE方式というのがある。これをMIDIに変換するインタフェースがあれば、FKSよりきめ細かな同期をとることが可能になるが、そのために専用の装置を用意しなければならないというのが実情だ。

せっかくここまでMIDIが普及してきたんだから、はやいとこMTRにもMIDIと相性のいい装置ができてほしいものだ。

気軽に楽しくミュージック

以上のような意外な欠点もあるけれど、MTRによる録音といってもそれほど難しく考える必要はない。ようするにコンポーザなどMIDIデータ作成用ソフトのチャンネルがいくつか増えて、それだけ自由になったのだと思えばいいだろう。プロとちがって、アマチュアの場合は、完成したモノ自体よりも作成の過程が楽しいのだ。あまりかた苦しく考えないで、適当にどんどん録音してみればよい。



ただし、いったんテープに録音してしまったものは、デジタル・データほど簡単に修正できるわけではないという点は、忘れないように。

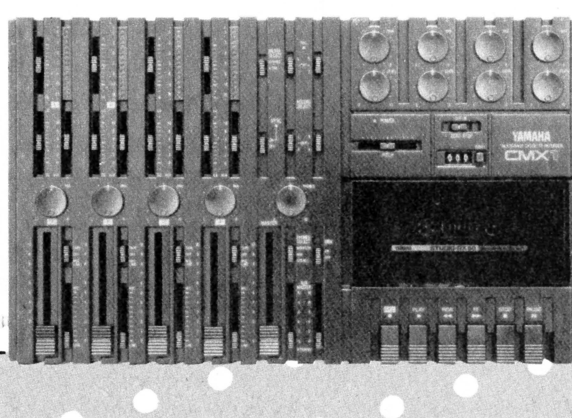
たとえば、パンチインやパンチアウトが可能といっても、MIDIの演奏データを書き換えるほど簡単なわけではないし、いったん同じトラックに2つの楽器の音をまとめてしまったら、以後はその二つの楽器の定位やバランスは2ついっしょにしか変えられない。

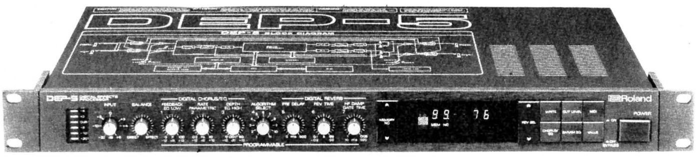
そのためにも、いちおう全部でどのくらいのパート編成にし、各パートを



▲TEAC　ポータスタジオ246(220,000円)

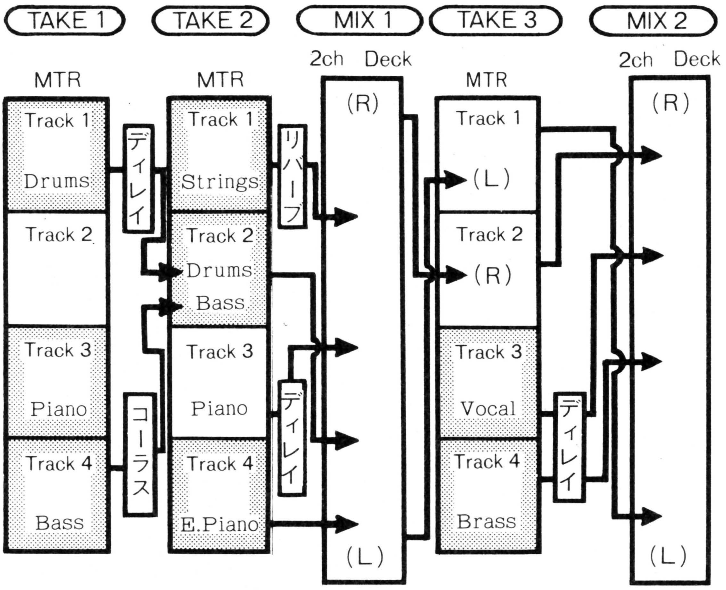
▼ヤマハ　CMX-1（94,500円）





▲ローランド　DEP-5（99,800円）

図2　録音チャートの書き方



①ドラム、ピアノ、ベースを録音する

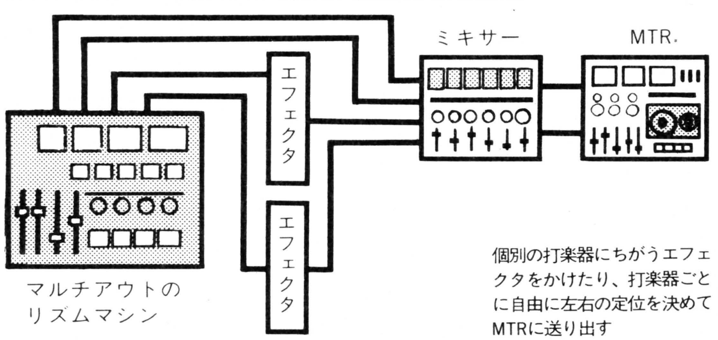
②トラック2にドラムとベースをまとめ、新たにエレピとストリングスを録音する

③いちど2chのデッキに左右の定位を決めてミックスダウン

④ボーカルとブラスを新たに録音する

⑤最終的なミックスダウン

図3　ミキサーの利用法



どのトラックに録音するかを決めて、簡単なチャートぐらいは作っておいたほうがイイ。また、後でいろいろなアイデアを加えられるように、シーケンサやトラックの使い方には余裕を残しておきたい。

けれども、後で「しまった！」と失敗に気づいても、コンピュータがいつでももう一度演奏をやり直してくれると思えば気が楽だ。

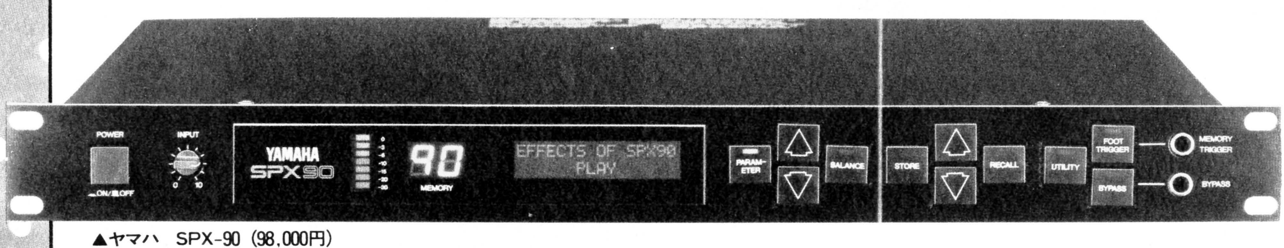
残響音を作るデジタルリバーブ

さて、「録音」となったらかならず用意しておきたいのが各種の「エフェクタ」類。とくに絶対用意しておきたいのは「リバーブ」と呼ばれる残響音を作り出す装置だ（エコーやディレイと呼ばれる装置でも似たような効果を出すことができる）。リバーブはひょっとしたらMTRよりも先にほしい機材かもしれない。それほど電子楽器やパソコン・ミュージックのシステムで重要な役割を果たすんだ。

これまで、このゼミナールでいろんな音出しのシステムを紹介してきたけれど、シンセとリズムマシンを組み合わせ、パソコンに演奏させてみても、「なんかウソっぽいなぁー」と感じていた人も多いだろう。そのとおり、生の電子楽器の音はまったくデッド（残響音がないこと）だから、広がりに欠け、現実味がないのだ。

ところが、リバーブをかけてやるとぶっきらぼうな音に暖かみが出てきてとても美しく聞こえる。ちょうどカラオケ・マシンでエコーをかけてもらうと、自分の歌がとってもうまく聞こえるのと同じようなものだ。

人間の耳ってヤツは、残響にはとっても敏感にできてるんだけど、シンセ



▲ヤマハ　SPX-90（98,000円）

などの電子楽器は音源自体の一次的なもとの音しか作り出せない。そこで、電子機材の力を借りて、人工的に残響を作り出し、人間の耳を満足させてやるというわけ。

エコーやリバーブも、最近は完全にデジタル化されて、デジタル・ディレイ、デジタル・リバーブが主流になっている。ヤマハのＳＰＸ―90、ローランドのＤＥＰ―５などが人気。どちらも値段がシンセやリズムマシン１台分もする機材で、高いと思う人も多いかもしれないけれど、一度その効果を聞いてみれば絶対に欲しくなるはずだ。

この他によく使われるエフェクタとしてはグラフィックイコライザがある。これは、ピンポン録音などを繰り返しているうちに、音がモコモコしてくるのを補正する目的などに使用する。

また、単体の楽器に対しては、フランジャーやコーラスなどをかけてみるのもおもしろい。この手のエフェクタは、ギター用などに１個１万円ぐらいで売られているから、気軽に使ってみよう。

なにかと便利なミキサー

最後にもうひとつ用意しておきたいのが「ミキサー」。これは、絶対必要というわけではないのだが、ＭＴＲがある程度の機能を備えていたとしても、サブミキサー的な役割を果たすものがあると何かと便利だ。

ミキサーは、たくさんの音声入力信号を受けて、それを左右２つのステレオ信号にまとめて出力する役目を果たす。パソコン・ミュージック・システムでも、１台のシンセだけを演奏させているうちはどうってことはないが、音源がリズムマシンなども含めて、２台、３台と増えてくると、これをアンプなどにまとめて出力するため、どうしても手ごろなミキサーが必要になってくる。

また、ＭＴＲに録音する場合でも、チャンネル数をかせいだり、あるいはエフェクタからの「かえり」を調節したりするなどの意味で利用することができる。たとえば、マルチアウトのリズムマシンを持っているなら、各打楽器ごとに別々のエフェクトをかけておいて、その出力を再びミキサーでひとつにまとめ、同じトラックに録音することもできる。

幸いなことに　最近はミキサーもとても安いものが出回っている。６～８チャンネルなら、最低４～８万円くらいで入手できる。大きさも実にコンパクトで、機材の山の中でもほとんど場所をとらない。こうした安価でコンパクトなミキサーも、やはりＦＯＳＴＥＸやＢＯＳＳ、ＴＥＡＣなどから発売されている。１台でいいから備えておくといいだろう。

キミなりのシステムを作ろう

こうして機材がそろってしまえば、あとはキミの工夫しだい。これまで紹介してきた機材をひととおりそろえるとなると、安く見積っても100万円くらいはかかってしまうかもしれない。けれども、30万円なら30万円のシステムなりの工夫で、それなりの楽しみ方ができるハズ。ましてや、パソコン本体は特別な機材でも何でもなく、みんながふだんゲームに使っているのと同じものでイイのだ。

まずは、自分の手持ちの道具を十分生かすことから考えて、それを使いこなせるようになってから少しずつグレードアップしていこう。せっかく機械が山ほど並んだのに、ぜんぜん使い道がわからず、ホコリをかぶっているほどミジメでかわいそうなことはないんだから……音楽ってのは楽しくなけりゃ意味がないってこと、忘れないでね。

いつものようにオルボワール!!

というわけで、コンプティーク月刊化とともに始まったこのゼミナールも、予定の12回を迎えてひとまず終了することになった。８ビットパソコンのＦＭ音源標準化をにらんで、ＢＡＳＩＣのＰＬＡＹ命令からスタートしたこの講座も、しだいに話が大きくふくらんで、いろんなデジタル楽器をパソコンでコントロールするところまで進んできた。

なにしろ筆者も１年にわたり同じテーマで連載するのは初めてだったので、いろんな点で準備不足だったりしたけど、パソコン・ミュージックにかかわる話題をひととおりもれなく紹介したつもりだ。パソコン・ミュージックの世界は、ＦＭ音源、サンプリング音源、ＭＩＤＩ規格などの技術が花開き、ハード的には優れた機材が安い価格で簡単に入手できるようになった。あとは使いやすいソフトの出現を待つばかりだ。いずれにせよ、これからの音楽はコンピュータやデジタルの知識なしにはすまなくなるだろう。

一部のマニアたちだけでなく、だれでも手軽にコンピュータ演奏が楽しめる時代も、すぐそこに近づいている。ゲームやワープロに次ぐホームユースとして、音楽はもっと注目されてもいいんじゃないかな、と筆者はいつも考えているのデス。この連載を読んで、一人でもパソコン・ミュージック・ファンが増えてくれたら、とってもうれしく思います。

最後になりましたが、１年にわたってこの連載に誌面を提供してくださったコンプティーク誌、毎月ギリギリまでしんぼうづよく原稿を待ってくださった担当編集者の方々、そして毎月この連載を読んでくださった読者の皆さん、長い間どうもありがとうございました！　そんじゃ、いつかまた会う日まで、オルボワール！



HARD PACK PAGE



ZOOM UP

アニメを作ろう！

今月号はアニメゲーム特集。
だからZOOM UPも当然アニメを作ってしまうのだ！
すぐれもののアニメーションツール2本にZOOM UP!!

●アニメエディターで、手作りアニメに挑戦しよう！

みんな8、9月号で「グラフィックで遊ぶ」というのをやったのをおぼえているかな？　あの時はＡＶ機能の強化されたＭＳＸ₂や、ビデオ、マウスタブレット、スキャナー、カメラなんかで遊んだよね。パソコンは今やぼくらの最高のキャンバスだね。

ところであの時、実際に遊んだぼくとしては、さらにつっこんだ遊びがしたくなった。この静止画を何枚も組み合わせて動かしたくなったんだ。早い話が、あの絵をぜひ動かして「アニメ」化したいと思ったわけ。

「アニメ」化で、すぐに思いついたのは「パソコンで作った画面をビデオにコマどりする」方法。これはパソコンＣＧなんかでよく使っている方法だ。これなら確実に「アニメ」が作れるけど、時間も膨大にかかる。忙しい人にはとても無理な作業だ（ぼくの場合コマどりできるビデオなんて持ってないしな）その後は、これといった良い案もうかばず、「アニメ」化の話はしばらく忘れていた。

その忘れていた「アニメ」化への情熱がむらむらとよみがえったのは、ここに紹介する『カリグラフ』と『グレープ』というソフトのことを知ったから。この２本のソフトは、どちらもアニメを作るためのソフト——アニメ・エディターとでも呼ぶべきもので、ぼくらも手軽にアニメに挑戦できる。こう聞いちゃ見逃せない。さっそくズームアップしてみた。まずは、アニメの原理のおさらいからいくよ！

動いて見えるアニメ、でも、ある一瞬に表示されている絵は単なる静止画なのは知っているよね。ちょっとずつ違った静止画を連続して表示すると動いているように見えるわけだ！（キミも教科書のすみに絵を描いて、ぺらぺらめくってアニメにしたことあるだろ）

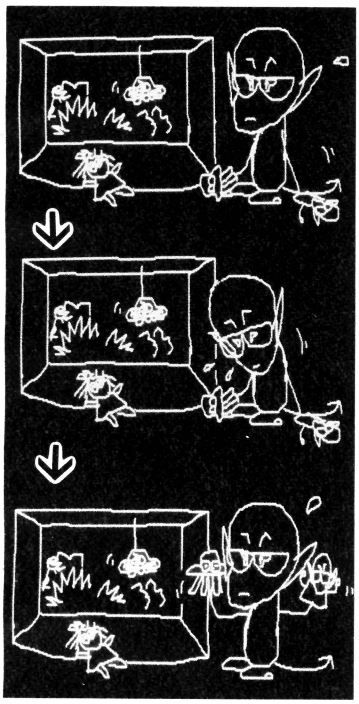
パソコンでアニメを描く時も、その原理は変わらない。まず絵を何枚か描く。『カリグラフ』も『グレープ』も普通のグラフィック・エディター同様、この絵を描くためのツールがしっかりついている。この点だけ見ると、両方とも普通のグラフィック・エディターと良く似ている。だからどれかのグラフィック・エディターを使ったことのある人なら、アニメ・エディターを使って絵を描くのにそう違和感はないはずだ。

普通のグラフィック・エディターと違っているのは、さらに描いた絵をペラペラめくって表示してくれる機能があるところだ。この絵を連続して表示する機能こそ、アニメ・エディターが普通のグラフィック・エディターと一線を画すところ。アニメ・エディター独自の機能といえる。

●ファンキーな線画が得意な『カリグラフ』

『カリグラフ』も『グレープ』もアニメ・エディターであることには違いはないけど、それぞれ得意分野が異なる。『カリグラフ』は線画用に作られているし、『グレープ』はペイントされた絵を作るのに適している。

こう書くと「ペイントもできるんなら、グレープの方がイイじゃん」なんて思う人がいるかもしれないけど、そう簡単に決められることじゃない。両方とも得意とする絵の種類が違うし、それぞれ長所と短所があるからだ。まず『カリグラフ』と『グレープ』の最大の違いを紹介しよう。



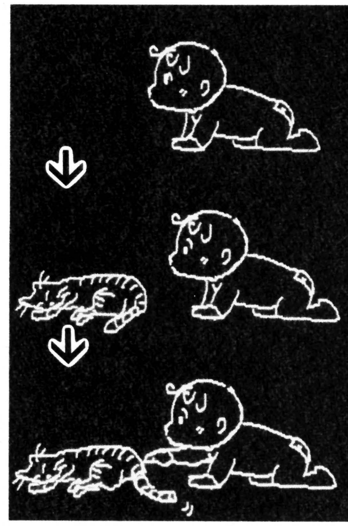
2つのソフトの最大の違いは、絵の表示方法にある。『カリグラフ』は、教科書のページをぺらぺらめくるように、描いた絵全体を連続して表示してくれる。これに対して『グレープ』は、背景になる絵は1種類しか表示できない。その上にセルと呼ばれる小さな絵を連続して表示する。これはちょうど、MSXパソコンにあるスプライトと同じ仕組みだ。だから『カリグラフ』は絵全体に動きが出せるけど、『グレープ』では一部にしか動きがでない。

じゃ『カリグラフ』の方が優れているかというとそうでもない。『カリグラフ』は線画しか描けないし、その線と背景に8色しか使えないのに対して、『グレープ』では複雑な中間色も使える。絵の美しさではとうてい『カリグラフ』の敵ではないんだ。

てなわけで『カリグラフ』はファンキーでコミカルな4コマ漫画の世界が、『グレープ』はしっかりとしたイラストみたいな世界が得意なソフトといえる。だから、どのようなアニメを作りたいかで、使うアニメ・エディターを使い分けなくちゃならないってわけ。

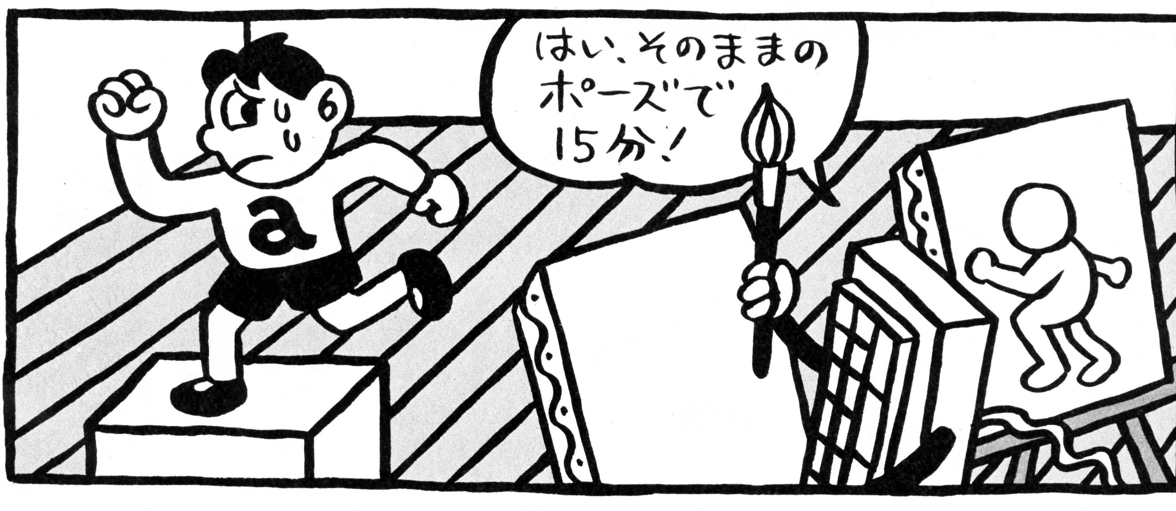
(とはいっても『カリグラフ』はPC88用だし、『グレープ』はPC98用だから両方なくっちゃ使い分けられないけど……)では『カリグラフ』についてもう少しくわしく紹介しよう。

『カリグラフ』は、システムソフトが作ったPC88用のアニメ・エディター。使い方は、まず写真のようにちょっとずつ違った下絵を作り、それぞれに名前をつけてディスクにセーブする。次にこれを「ストーリー・エディター」というところで、どのように表示するかを決める。

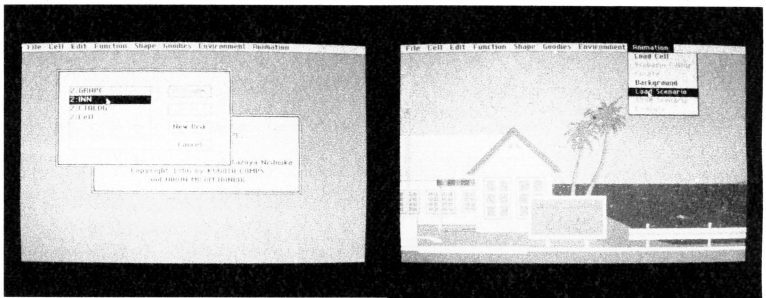


「ストーリー・エディター」には、「シーン」というのがあって、1シーンに3枚の絵を登録し、表示する順番や時間を決めることができる。さらに1ストーリーあたり、最大101シーン作れるから相当に長い話でも作成できるってわけ。もちろんこのストーリーはディスクにセーブすることができる。

『カリグラフ』の良いところは、単純に絵を表示してくれるから、教科書の落書きと同じ感覚でアニメを作れるところだ。使う線の種類も比較的単純だから気軽に絵を描ける。おまけに作ったストーリーを『カリグラフ』なしで動かすことができるのもうれしい限りだ(人にあげられるようプレゼント・ディスクというのが作れる)。



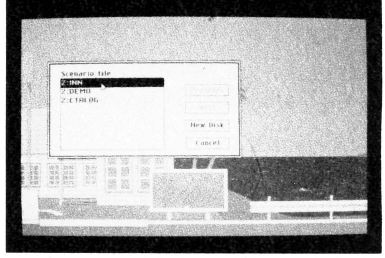
●『グレープ』で描けばイラストが動きだす



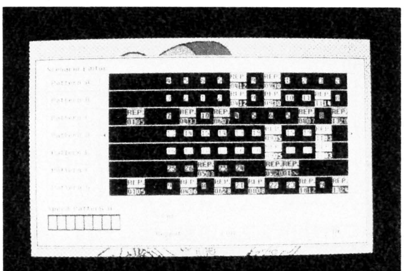
『グレープ』でアニメを作るには2種類の絵を作らなくっちゃならない。1番目は「バックグラウンド」と呼ばれる背景だ。

この背景はその名の通り背景でしかない。つまり動かないんだ。作り方は他のグラフィック・エディターと同じ要領、どれかのグラフィック・エディターに慣れた人ならマウスを使ってどんどん描ける。作ったらディスクにセーブしておこう。この背景を描いたら次はいよいよ動く、「セル」の番だ。

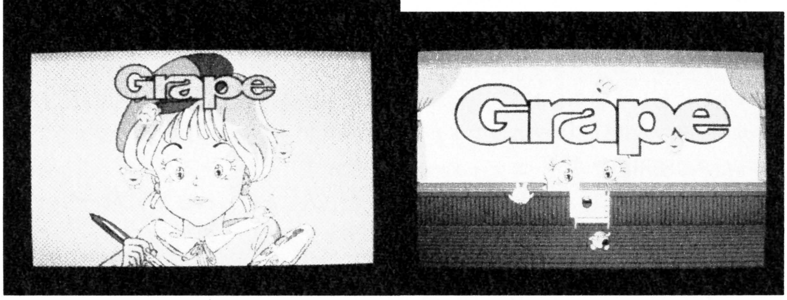
セルというのは、次から次に画面に表示され動いて見える小さな絵のこと。セルも背景と同じ要領で描ける。ただし、注意しなくちゃならないのは、連続した動きをするセルは同じ大きさのセルと同じ場所に納まらなくっちゃならないこと。ずれると絵がギクシャク動いてしまう。これは意外と神経を使う作業だ。



一連のセルができあがったら次にするのはマスクの作成だ。ん、マスクって何だか分からない？　ウーン、これをくわしく説明するととてもじゃないけどこのスペースじゃ書ききれないな。簡単に説明しておこう！『グレープ』みたいに背景の上に絵を重ねる時の順序は、「セルの下になる背景を消してこの上にセルを重ねる」、「このセルを消してセルの下になって消えていた背景を元に戻す」、「このセルの下には……」という作業の繰り返しになる。こうやってパソコンで2枚の絵を重ね合わせ処理をする時に、このマスクがどうしても必要になるとだけいっておこう。



こうしてできあがったセルを「シナリオ・エディター」というのを使って表示させる順番を決めるんだ（名前は違うけど、『カリグラフ』の「ストーリー・エディター」と同じようなものだ）。さらに表示の順番を決めたセルをどの位置に表示するかを決めてできあがり。これでアニメを実行するコマンドをマウスで選べば背景の上でセルに描かれた絵が動き出す仕組みだ。



『グレープ』で作った絵は、中間色がきれいだ。下手なイラストまっさおのできばえを楽しめる。でも背景が動かないからどうしても、紙芝居の一場面で、中のキャラクターだけが動いているような感じだ。このへんはストーリー性を持たせることのできる『カリグラフ』の方がおもしろい。ウーン、やっぱりそれぞれ一長一短があるね。

さてかけ足で『カリグラフ』と『グレープ』を紹介してきたけど、どちらもこれまでのグラフィック・エディターにない楽しいソフトだ。ぜひキミも実際に使ってこの感覚を楽しんでみてくれ！

●問い合せは、『カリグラフ』→システムソフト☎092-521-0337『グレープ』→日本マイコン販売☎03-366-3274

NEW PRODUCTS

PICK UP 13 ITEMS



超低価格化実現！ ますます身近になったMSX₂

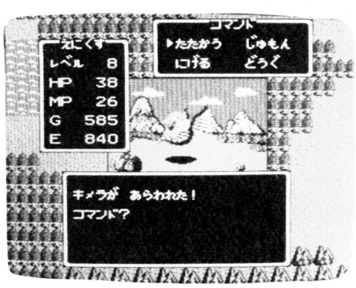
周辺装置の豊富な超低価格 松下のMSX₂

最近は、「ＭＳＸ₂お前もか」てな感じで、超低価格ＭＳＸ₂がでてきたね。

松下からでたのは「パナソニックＡ１（ＦＳ－Ａ１)」という名前のＭＳＸ₂。価格は驚異の29,800円。ＶＲＡＭが128Ｋバイト、ＲＡＭは64Ｋバイトだ。

「ＦＳ－Ａ１」には「デスクパック」というストップウォッチ、タイマー、カレンダー、電卓、伝言板などの機能を持ったソフトが標準で付いてくるし、周辺装置も豊富だ。豊富な周辺装置の主だったものを紹介しよう。

まず24ドットの漢字プリンター（12月発売予定)。これは、連文節一括変換のワープロソフトの入ったカートリッジがセットになっていて、ＭＳＸ₂をワープロ専用機に変身させるものである。



▲ファミコンで人気の『ドラゴンクエスト』の他、『レリクス』『ザナドゥ』などがＭＳＸで登場！

すでに発売されているものでは、イメージスキャナ「ＦＳ－ＲＳ500」(59,800円)。これを使えば、紙に描いた原画をパソコン画面に取りこめる。

「ＭＳＸモデムカートリッジ」(12月発売予定)は、ＭＳＸを全二重の300ボーモデムとＭＳＸ専用のパソコンネット「ザ・リンクス」用の1200ボー半二重モデムとして使えるものだ。

問い合せ／松下電器産業 ☎(06)908-1151


▼松下電器産業 MSX₂パソコン FS-A1

低価格、AV充実 二つの路線のソニーMSX₂



▲ソニー MSX₂パソコン HB-F1

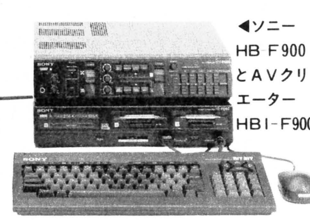
ソニーから発売された「ＨＢ－Ｆ１」は、価格が32,800円の低価格ＭＳＸ₂だ。「ＨＢ－Ｆ１」には、住所録、スケジュール、メモ、電卓、時計、カレンダー機能を持っているおなじみの「Hit Bit ノート」の最新版を内蔵してるし、ゲームスピードをコントロールできる「スピコン」や一時停止できる「ポーズボタン」なんてのも付いているからマニアにはおすすめ。

「ＨＢ－Ｆ900」は、3.5インチマイクロフロッピーを2台もった本格的なＭＳＸ₂だ。標準で「ワード・ショップ」というマウスの使えるワープロ／データベースソフトが付いてくる。もちろんこのソフトで使うマウスや漢字ＲＯＭも付いている。

見逃してはならないのが、同時に発売されたＡＶクリエーター「ＨＢＩ－Ｆ900」(64,800円)。「ＨＢＩ－Ｆ900」には、タイトルや絵を作ったり、それを送り出すための「イージー・テロッパー」というソフトが付いていて「ＨＢ－Ｆ900」と組み合わせることによってテロップはもとより、モザイク、フェード・イン／アウト、オーディオミキシングが自由にできる装置だ。テロップを作るのがめんどうという人には、付属の「テロップ集」を使うのが手軽で良いだろう。ＡＶ派を自認する人必見ね。問い合せ／ソニー ☎(03)448-3311



▲ソニー ディスプレイテレビ CPV-14CD2

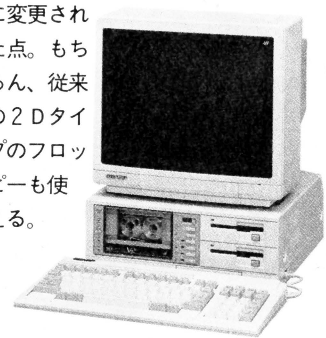

◀ソニー HB-F900とＡＶクリエーター HBI-F900

シャープのMZ、X−1がともに新機種発表

シャープのスーパーMZ、X1ターボの両方に新機種がでた。

まずMZの新機種は「MZ−2531」(199,800円)，従来機種の通信機能、日本語機能を強化したモデルだ。標準で付いている通信用ソフト「テレホンソフト」は，従来のものにオートログイン機能を加え，対応するモデムの種類も増やした新バージョン。付属の「アルゴエディタ」を使えば送信する文書を作成しながらパソコン通信ができる。「アルゴエディタ」は専用ワープロの書院と文書のやりとりをすることも可能だ。ＦＭ音源を搭載したのも見逃せないね。

Ｘ１の新機種は「Ｘ１ターボⅢ（ＣＺ−870ＣＥ／Ｂ)」、価格は168,000円だ。従来機との一番の違いはフロッピーディスクが１Ｍバイトタイプのものに変更された点。もちろん、従来の２Ｄタイプのフロッピーも使える。



▲シャープ　MZ-2531

最後に年内に発売が予定されているのがＸ１シリーズの後継機種、Ｘ68000だ。これはＸシリーズ初の16ビットパソコンだ。価格未定。問い合せ／シャープ ☎(06)621-1221



▼シャープ　Ｘ１ターボⅢ

無線を使ってラクラク移動低価格MSX

ＭＳＸ$_2$の値段が下がってきたと思ったら、ＭＳＸも負けてはいない。カシオのＭＳＸ「ＭＸ−101」は19,800円と電卓並のお値段だ。

これまでにも１万円台のＭＳＸは発表されているけど、この「ＭＸ−101」がひと味違うのは、テレビとの接続に無線を使っている点。画面の内容をＵＨＦの13〜14チャンネルに合う電波で送ってくれるから、もういちいちテレビにケーブルで接続する手間は不要だ。これなら、友人の家にいっても、即ゲームを開始できるね。ゲームがやりやすいように、ジョイスティック代わりに使える４方向のジョイパッドと２個のトリガー・キーも付いている。



◀カシオ　ＭＳＸパソコン　ＭＸ−101

と、ここまで書くとまるでゲームの専用機みたいだけど、拡張ボックスの「ＫＢ−10」(13,800円)を使えば合計３個のスロットとプリンターインターフェイスを付けて、ＲＡＭの拡張やワープロ、音楽システムにグレードアップすることも可能だ。

問い合せ／カシオ計算機

☎(03)347-4811

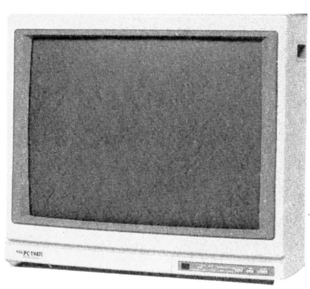
なんでもOKオールマイティのパソコンテレビ

パソコン、ビデオ、レーザーディスク、文字放送、キャプテン、そしてテレビと、今やブラウン管なしの生活など考えられないよね。そんな、ブラウン管文化全盛期の要請にこたえて色々なディスプレイが登場してきてる。その中でもぼくらパソコンフリークが注目しなければならないのはパソコンの細かい字（4000字）をきちんと表示できるものだよね。そんなぼくらにまた気になるディスプレイ「ＰＣ−ＴＶ453」と「ＰＣ−ＴＶ471」が日本電気から発売された。

「ＰＣ−ＴＶ453」は、既に発売されている「ＰＣ−ＴＶ451」「同452」シリーズの流れをくむディスプレイテレビだ。３モードオートスキャンが特徴で、アナログ、デジタルＲＧＢはもちろん。ビデオの信号でも即座に判断して表示してくれる賢いディスプレイだ。ＲＧＢ端子も８、９、15、21ピンのものが付いているから、ほとんどのパソコンを即つなげる。チルトスタンドもついているから、好きな角度で見ることができるぞ。



▲日本電気
PC-TV453



▶日本電気　３モードオートスキャンディスプレイテレビ　ＰＣ−ＴＶ471

価格は、138,000円。

最近のＡＶの流行はディスプレイの大型化。「ＰＣ−ＴＶ471」は、そんなＡＶ時代のパソコンユーザー向けに作られた、画面が21インチと大型のもの。音声多重デコーダが内蔵されている他は、「ＰＣ−ＴＶ453」とほとんどおなじ。価格は248,000円。

問い合せ／日本電気

☎(03)454-5111

ワープロMSX2ウェービー77

三洋の新しいMSX2「ウェービー77(PHC−77)」はワープロ、パソコンの両方に使える、よくばりMSX2だ。ワープロに使えるMSX2というと、松下から出ているのもそうだけど、この「ウェービー77」の特徴はコンパクトなこと。キーボードをたたむとラジカセくらいの大きさになってしまう。

小さいけれど、ハガキからA4サイズのものまで印刷できる24ドットの熱転写プリンターを内蔵してるし、ワープロは40字までのひらがなを一気に漢字に変換する本格的な連文節変換だ。さすがワープロにも使えるといっているだけのことはある。作った文書は内蔵の3.5インチマイクロフロッピー（容量1Mバイト）にしまっておけるし、もちろん、普通のテレビに表示もできる。家で使うにはこれでも十分じゃないかな。価格は145,000円と、内蔵プリンターとワープロ機能のことを考えるとお得な値段だ。

問い合せ／三洋電機特機 ☎06(443)5144



▲三洋電機特機 ウェービー77(PHC-77)

カラフルに高密度にとフロッピーが変身

フロッピーの話をまとめてしよう。最初は36キャラクターから好きなものを選べる新進商会（☎03-453-1971）の「デコールディスク」。フロッピーもおしゃれの時代に入ったね。

次は2.0Mバイトの容量を持っている高密度タイプの3.5インチフロッピーディスクを3種紹介しよう。住友スリーエム（☎03-709-8111）の「MF/2HD」、小西六写真工業（☎03-349-5251）の「MF/2HD」、TDK(☎03-278-5058)のMF-2HDの3つだ。3社ともこの他に1.6Mバイトのものも発表している。価格はすべて1枚2,450円。

3.5インチがここまで大容量になってくると、5インチや8インチにとって代わるのも真近だ。



▲新進商会 デコールディスク







▲小西六写真工業 MF／2HD
▶TDK MF／2HD

CASLが使えるポケコン

「CAP−X」と聞いてピンとくる人なら、来年から、情報処理技術者試験に使われてきたアセンブラが「CAP−X」から「CASL」へと変更されるのは知っているよね。情報処理技術者を目指しているキミに耳よりなポケコン、カシオの「PB−1000C」を紹介しよう。

「PB−1000C」では、BASICを使える他に、なんと「CASL」を使うことができる。ソッ、「PB−1000C」は仮想コンピュータ「COMET」のシミュレーター機能を持ってるわけ。これさえあれば、「CASL」アセンブラプログラムをキミの頭に代って「PB−1000C」が実行してくれる。値段は34,800円。試験に受かるんなら、これくらいの投資は安いもんだ。試験が終わった後も、BASICポケコンとして使えるしネ。

問い合せ／カシオ ☎(03)347-4811



▲カシオ計算機 PB-1000C

'87・1月号は、なんと豪華増ページで、アッと喜ぶ付録もついた創刊3周年記念お年玉特大号。買わなきゃ、ぜったい損!!

詳しくは、P75〜P78のポスターを見てね。 (P75〜P78)

12月8日(月)発売。

バックナンバー入手方法

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3−195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号・630円(送料250円込)、第2、3号各・580円(送料200円込)、第4〜12号各・630円(送料250円込)、'86年1・3・4月号・各630円(送料250円込)、2・5月号・各640円(送料250円込)、6・7月号・各680円(送料250円込)、8・9・10・11月号・各505円(送料75円込)。2冊以上申込みの時は送料を販売部までお問合せ下さい。

編集部が引っ越し

ました。日々手ぜまになり、あまりの窮屈さに耐えかねた編集部は、またまた大移動を決行いたしました。新しい住所は下記のとおりです。今後ともヨロシク!!

■〒160 東京都新宿区四谷1−8−14 四谷一丁目ビル6F
コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上(大学生が最適)②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

最近、パンツかぶりのヨッチャンが人気のよーだが、隠れサトウを忘れちゃだめだぜ。近ごろ発見報告が少ないんだから、この浮気者！ そこで、今月はかくれ佐藤の応募者の中から1人に「北島三郎テレホンカード」をあげるので、ハガキを送るように！(辰)

「ハイ！」と答えてくれた人、どうもありがとう。これでやっと、編集後記を書く意欲があらためてわいてきました。なんのこと？ と言っている人、べつに何でもないですから気にしないように。(隆)

アハハ、アハ、今度結婚するんです。隠れサトウへんしゅう長が仲人なんです。アハハ。パンツかぶりのヨッチャンがスピーチやって、(英)氏が受付やるんです。アハハ。——だいじょうぶかな…。(貢)

夏休みにアメリカへ行った。2度目だけどやはりびっくりしたのは、むこうの人の食事の量。ステーキなんて厚さが3cm以上あるんだもん。つられて食べてたらお腹が㊖のツカダ君になった。(潔)

編集部内が日々せまくなりつつある。なぜか？ その原因は不明である。ところで、㊖編集部のユニー塚田氏は地獄のようなハードスケジュールにもかかわらず、いっこうにやせていない。(英)

笑福亭松鶴、宮川左近、そして平参平と、上方のもっともソウルフルな芸人が、つぎつぎと世を去った。悲しい……しかし、まだ岡八郎がいる、船場太郎やミス・ハワイもいる！ ガンバレ!!(敏)



おたより待ってま〜す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! キミの友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしいな。ヨロシク!!

●あて先／〒160 東京都新宿区四谷1−8−14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

コンプティーク
12月号
昭和61年12月1日
定価430円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523(広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-12
Printed in Japan

 イラスト／中野豪

DRAGON GYM

ドラゴン・ジム



ああ冬だなぁ……
などと寒がってる場合ではないっ!!
桜子ちゃんは、もう全身、春なの♡

■のーてんきインタビュー

宝生桜子

（ほうしょう・さくらこ）

さ・し・す・せ・そ・って タイヘンです!?

映画『BE FREE』で、さっそうと自転車（BMX）を乗り回してた女のコが、桜子ちゃん。現在、某都立高校に通っている、笑顔がとってもステキな17歳だ。レコードに続いて先日イメージビデオも出した桜子ちゃん。（186ページも見てね）。さっそくインタビュー!!

──中学校の頃からプロポーションよかった？

「（ちょっぴりはにかんで）そうですね。体育の時間とかヤでした」

──男のコの視線が集中？

「水泳の時とかとくに。うちの中学、プールをかこんで校舎が建ってたから、みんな窓からのぞくんですよ」

──うらやましい……いま、いちばんやってみたいことは？

「高いところがけっこう好きなんで、空からおりるやつ、えーっと…」

──スカイ・ダイビング？

「そう、そう、あれ、やってみたいです」

──こわいもの知らずなんだね。

「ジェットコースターなんかも大好きで、ギャッーとか言いながらも楽しんでます。カンケーないけど、お化けも信じないんです。（笑）真夜中にひとりでお墓参りに行ったこともあります」

──ええっ!?（ア然）

「お盆に、おばあちゃんの墓参りに。家の人はもうみんな先にすましちゃってて、夜中になってから、私も行かなきゃまずいかなァ～と思って、１人で行ったんです」

──大胆というかなんというか……。

「そしたらお墓で警察の人に会って、注意されました。『お化けより、あぶない人がいるから気をつけなさい』って」（笑）

──ほんと無事でよかった。（笑）ところで、本名の山本絵里歌っていうのも芸名みたいだね。

「いかにもっていうか、わざとらしいっていうか。（笑）でも、好きです」

──自分のいちばん好きなところは？

「昔はきらいだったんですけど、マユゲが好き」

──笑った時に見えるかわいい八重歯は？

「自分で気に入る時と、気に入らない時とあるんです。写真で、時々、歯が欠けちゃってるみたいに見える時があって。（笑）それと、すき間から息がもれちゃって、歌う時とかセリフ言う時、さしすせそがうまく言えないんですよ」

──ちゃんと言えるじゃない。

「いま、言うのたいへんでした」（笑）



◀好きな男のコのタイプは、さらっとしてる人で、しつこいのはダメ。タレントでは、ビートたけしがいちばん好きなんだって

撮影／堀内秀昭

♡桜子ちゃんへのファンレターは、〒151渋谷区千駄ヶ谷2-39-3-312マーロウハウス「さくらぐみ」まで

IDOL・DE・GOZARU

アイドルでござる！

ほんっとにしつこいけど基本はアイドルなのよね(あーしつこ!!)。基本といえば4番バッター。これがダメだと何やってもうまくいかないの、グスン(王監督)

甘くて透明――こんぺい糖ヴォイス少女！



▲ジャズダンス…に、似合わないっ！(ゴメン)

佐野量子

10月21日スタート、TBSの100分番組「ドキドキ欽ちゃんスピリッツ」にレギュラーが決まって大喜び。ますますヤル気出してる量子ちゃんでありますが、実はもともと芸能人になる気は全くなかったんだって。じゃあ一体何になりたかったかつーと、これがなんとジャズダンスのインストラクター!!あのこんぺいとう声で"ハッハッ"とか言いながらジャズダンスするなんて、考えただけでオカシイ、笑える、め、めまいが……。

みーんななかよし、明るい麻里のコンサート



▲カーテンコールでみんな総立ち！感動でした

水谷麻里

さる9月28日、日本青年館で行なわれた麻里ちゃんのファーストコンサートへ行ってきたよ。オリジナル以外にも「ダンシングヒーロー」「フレンズ」など、ベストテンなんかでおなじみの曲も歌ってくれて、ファンもみんな大満足であった。カーテンコールはもちろん新曲の「乙女日和」。しかし、やはり麻里ちゃんのミニスカートから伸びた足に、つい目がいってしまうのでありました。ミニの似合うコの正しいライヴ鑑賞法、でした。

ハイカラさんの次はお色気勝負!?

ううっ、髪を切った最近の陽子、ミョーに色っぽいぜ、ゴックン。でもそれには一応理由らしきモノがあるんだ。テレビドラマの「どうぶつ通り夢ランド」や、7億円の超大作映画「首都消失」出演とめっきり役者づいてるからとゆーのがその理由。いい女優になるには、女の色気もなくちゃダメだもんね。そんなワケで新曲がなかなか出ないけど、これまでのオリジナル曲を集めたCDが発売中。CDを持ってるお坊っちゃまはぜひ。



▲見えそーで見えないこの写真の配慮がニクイ

石野陽子

ひさびさに聴いたあなたの明るい歌声

ちえみの新曲「素敵な休日」はもう聞いてくれたかな？なんか、ここ何曲か続いたちょっと暗めの路線から、いきなりパッと明るくなってるんだけど、楽しいコトでもあったのでしょーかハテ？でもやっぱりちえみちゃんには明るいほうが合うよね。できればこのままズンズン明るくなってもう一度「Wa、ショイ！」ぐらいいいノリを極めてほしいなあ。大阪娘のゴキゲンな部分、いつまでも持っててほしいと思う今日この頃でした。



▲アイドルはハッピーじゃなくちゃ。ハッピー

堀ちえみ

NEW こんだけ！ DISK

一人ボッチの寂しい夜も温かいミルクティーとあなたの歌があれば寒くなんてない……。(クサイ)

バランスシート・少女隊

このレコード買うと"握手券"がついてるんだよ。なんだか中島みゆきみたいだ。でも、この券はコンサートでしか使えない。そんなことしたら、コンサートに来てもらえない田舎のコはかわいそう。おーい、地方のイガグリ少年、いじけるなよなあ。



▲このポーズは「ベイビー！逃げるんだ」の清志郎クンだ！

深呼吸して・36番満里奈



▲作曲者の山本はるきちとゆー人は一体どこの誰だろう？

ひさしぶりに『タニャン』みたらさ"おニャン子クラブB組"なんているんだもん、驚いたなー。満里奈ちゃんは会員番号36。スゴイなー。スクールメイツだってこんなにたくさんいないよ。満里奈ちゃんって趣味がタップダンスなんだって。イカしてるー。

わたし・ドリーミング

西村知美ちゃんの夢みる瞳っていいなあ。こんな清純そーなコ、最近いない。しかしジャケットの若草色がイカしてるよね。なんか雰囲気が麻丘めぐみの「アルプスの少女」してない？　うーん'70年代を感じる。この清純さもほとんどアナクロだ。



▲夢シリーズももう第3弾。そろそろネタのつきる頃？

DRAGON GYM

新しい名前で出ています

児島未散改め児島未知留。ナゼか突然の改名だけど、新しい名前ヨロシクね。というわけで、１年ぶりのセカンドアルバム「Michile」、これがまたすごくよいできなのです。未知留ちゃんのそよ風のようなボーカル（古いなー言うことが）が耳に心地よく響いて、ＢＧＭにもグー。本格派というのはわりかし地味になりがちなんだけど、これはかなりポップね。未知留ちゃんの性格の素直さがモロに出てるわけさ。

児島未知留



▲改名してもやっぱりミ・チ・ルでーす♡

強いコ・一子のアップナ〜イ新曲！



▲普段は物静か、でも歌うときは歌います！

一子ちゃんの新曲は「初恋進化論」つうーシブめのタイトルなんだけど、歌詞がスゴイ。サワリだけちょっとサービスで教えちゃうね。“昔のキスは頬にしたけど、今はあそこ”というよーな感じで、しかも“あそこ、あそこ、あそこ…”と、あそこがセマる!! 意味シン、やったね！ 作詞は阿木燿子サン。でも一子ちゃんが歌うとカラッとしてて、なんかカワイイ。

藤井一子

鉄仮面の次は忍者三姉妹

いやーもうステキだなあ。さっすが「スケバン刑事」は考えることが違うね。今度唯ちゃんが大西結花ちゃんたちと共演するパートⅢの設定は、なんと忍者三姉妹ですって。カッコイー!! 前が鉄仮面伝説でしょ、今度が忍者、じゃあ次は絶対ロボットかなんか操作してほしいね、こうなったら。唯ちゃんの忍者姿も一見の価値アリ。見てね。

浅香唯



▲そーいえば忍者姿の似合いそうなコだなぁ

ふんわり麻巳ちゃんの御多忙情報

うしろゆびさされ組のコンビ、絶妙だったんだけどなー。ゆうゆは一説によると、パソコン・マニアにファンが多いというしさ。



▲ひかえめでもカワイイ娘はめだつ、の典型ね

高井麻巳子

おニャン子を卒業して、いよいよ頑張る麻巳子ちゃん。大森一樹監督作品「恋する女たち」に出演が決まって、卒業組の中で一番のホープといえそうな気配になってきた。本人もあこがれの斎藤由貴ちゃんとの共演が決まって大満足だそうだけど、由貴ちゃんに負けないぐらいキラキラの演技をしてくれるよ、きっと。これからの可能性、赤丸!!

黒衣を脱いでコム・デ・ギャルソン

デビューの神秘的な尼さんルックから、新曲「26時のシンデレラ」ではすっかり明るく変身。本人もきっと胸をホッとなでおろしてるんじゃないかな。なぜかというと、香織ちゃんはコム・デ・ギャルソンとゆー高いブランドの洋服を普段着として事務所から買ってもらってるのに、すぐシミつけちゃったりするうっかりモノ。“神秘的”というにはどこかおちゃっぴーで無理がありそうだもん。苦労してたんだろーなあ、本人(笑)。



▲頭の回転が早くて美人、言うことなしだよ

清水香織

近ごろの若いアイドル 第５回 梶本学

おニャン子クラブ、総決算!!

おニャン子クラブに対する批判の声はよく耳にするけど、いちばん気になるのはいわゆる業界関係者のそれである。中でも、特定のテレビ局がスポンサーみたいな形でアイドルを売り出して収益をあげてもいいのかといった、プロダクション・サイドからの苦情が気になる。だいたい、電波の私物化なんてのは今に始まったことじゃないし、もちろんそういう傾向を肯定できるわけでもないけど、放送と音楽との関係をそんなに深く考えた上での批判とは思えないのだ。単なる政治的な問題でしかないっていうのかな、それまで甘い汁を吸ってた人間が甘い汁を吸えなくなったから文句をいってるみたいな印象がある。

じゃあ、おニャン子以外のアイドルのやっている音楽がおもしろいかというと、あんまりおもしろくないのだ。二番せんじ三番せんじでパワーがほとんど感じられない。おニャン子をおちょくったり批評したりする曲が出てきてもいいと思うけど、そういうのもない。つまり、自分たちの音楽で何をしようというヴィジョンなり意欲なりを喪失してるだけなんじゃないだろうか。

少なくともおニャン子の音楽には、スタッフが楽しみながら作っているような雰囲気がある。企画物としての認識が徹底しているというか、これはマニアックな秋元康が企画に参加しているせいかもしれないが、まず、'60年代ポップスを中心に、過去の音楽スタイルから重箱のスミをつつくようなノリで選ばれ、またそのようにアレンジされた曲を、使い捨てられることが約束されている女の子たちに歌わせるのである。

スリー・ミニッツ・ヒーロー——誰でも３分間はスターになれるという、アンディー・ウォーホール風な発想を、実にパロディカルにやっているのがおニャン子であり、そしてそれはまさにこれまでのアイドルが歩んできた道のパロディーである。だから、アイドル同様、何かカンちがいしちゃうおニャン子が出てきても、ちっともおかしくないのでした。



イラスト／中野豪

ANIME・NADODE・GONSU

アニメなどでごんす!

アニメ界のパンチラの変遷、それは無自覚に表現された文化の深層であるッ! パンティの奥に秘められた思想を、今月も富沢博士は分析するでごんす!!

VIDEO ナムコの伝説

The Legend of NAMKO

29分ビクター4900円

ナムコ秘蔵のプロモ・ビデオ公開!!

これは純粋なアニメじゃないけど、中にはアニメ部分もあります。知ってる人は知ってる、伝説のナムコのプロモーション・ビデオ。イベントとかナムコ直営店なんかで流されていたものの中から、厳選して5作品をピックアップして、ビデオ・ソフト化したものだ。

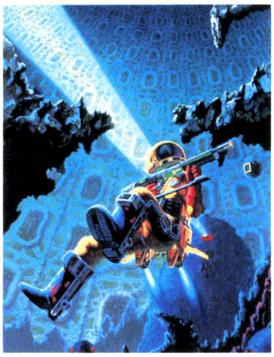


▲最新作!!「源平討魔伝」

選ばれたのは、「ドラゴンバスター」、「バラデューク」、「ギャプラス」、「ドルアーガの塔」、「源平討魔伝」のラインナップで、なつかしくて涙もんのやつも、最新作も入っている。なによりゲームの開発スタッフ自らが、構成、演出、撮影したってものだから、ゲームの世界観が過不足なく描かれてるのがうれしい。

「ドラゴンバスター」では、各テクニックの実戦紹介がされてて、絶妙な剣のふり方がカッコイイ。「バラデューク」では、あの深さの底知れぬ世界を怪奇映画タッチで解析。なかなか酔える。「ギャプラス」! あのギャラガ一族の系譜が語られ、ファイターの構造が明らかにされる。これもなかなかの雰囲気もんだ。「ドルアーガの塔」では、おなじみカイとギルが、"動く!!"。スタッフ制作のセル画というから、泣かせるんだ。音楽も素晴しい。(つなぎのBGMには「リターン・オブ・ビデオゲーム・ミュージック」などが使われてるもよう)。「源平討魔伝」に、現在悩んでいるキミには、もちろんおすすめ。基本テクとコツが紹介されてるよ。ファミコンと違ってゲーセンのゲームは、みんな雰囲気があって、ますます映画に近づいてきてるみたいねー。 ©NAMCO


▲なつかしの「ギャプラス」。高度な内容は、'84年当時ド肝をぬかされた。


▲「バラデューク」こいつのエイリアンは、今もってブキミ!



▲ビデオ・ゲームの金字塔「ドルアーガの塔」


◀「イシター」でもがんばっているギル君

●第5回● 2次元界のキラキラ♡ギャルズ 文/富沢雅彦



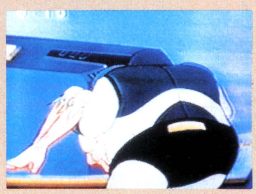
スタージンガー
オーロラ姫(声・杉山佳寿子)

究極の清純派プリンセス!

遠い未来、全宇宙の中心にある大王星のギャラクシー・エネルギーが弱まったため、宇宙の動物や植物がスペースモンスターと化して、銀河を荒し回っていた。そこで大王星のギャラクシー・エネルギーを復活させるべく、旅に出たのが月の王女・オーロラ姫。彼女を守って戦うのがジャン・クーゴ、サー・ジョーゴ、ドン・ハッカの3人の騎士——というのが「SF西遊記・スタージンガー」の物語。つまりオーロラ姫は三蔵法師の役どころなのだが、故・夏目雅子やボーイ・ジョージよりも彼女は美しいのである。その姫の魅力にひかれて、3人の暴れ者だったクーゴたちがナイト役になってしまうのだから。スペースモンスターでさえ、オーロラ姫の放つギャラクシー・エネルギーを浴びると元の動植物に戻ってしまうほど。だから姫はいつも、戦いに赴く(おもむ)クーゴたちに「絶対に相手を殺さないで下さいね」とお願いするのである。つまり無抵抗の博愛主義のシンボルのようなキャラクター、それがオーロラ姫。

そんな姫のイメージはコスチュームにも表わされていて、宇宙船クィーン・コスモス号の中ではロングドレスの姫も、外に出る時にはひらひらのミニスカート姿。全身をバリヤーで包んで、真空の宇宙に身をさらし、宇宙気流でミニスカートがひるがえるなんて一のも粋じゃありませんか。また、海の惑星が舞台の時には水着姿になることもありまして、脚から顔へのパンアップにクーゴたちが思わず♥の目線で見つめる時も、姫はこう聞き返すのです——「私の水着、どこかおかしいですか?」と。つまりオーロラ姫には、自分の肢体がセクシャルであるという意識が全く欠如しているのですね。従ってパンチラ・シーンなども、前号紹介のマリちゃんなどが"見られたがっている"のに対して、姫にはそういう感覚が全くないわけで、むしろこちらの方が"アッ、見エテシマッタ"と思わずつぶやきたくなるような、ある種の保護欲をそそるものになっているのです。


▲宇宙の猟犬モンスターにさらわれるオーロラ姫。姫、危うし!


▲倒れた姫を抱きかかえてベッドに横たえるハッカ。一瞬、見えちゃう

DRAGON GYM

OVA

夢次元ハンター ファンドラIII

〈'86年11月21日発売予定〉

◆40分　日本コロムビア　8800円　原作／永井豪　監督／影山楙倫　キャラ・デザイン／渡辺真由美



昨年の９月にデビューした美少女ファンドラの、最後の活躍ぶりがおがめる。前２作よりもセル画枚数をふやして、動きは格段にアップ。後半にくりひろげられる最強の敵ヨグ＝ソゴスとの戦闘シーンを盛りあげている。ファンドラが４回もコスチュームを代えて登場するのも楽しい。

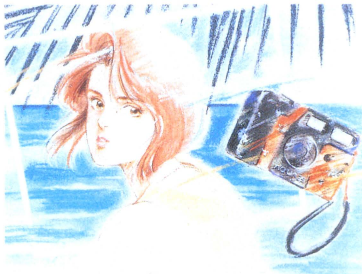
OVA

トワイライトQ 1

〈'87年１月発売予定〉

◆30分　エモーション　価格未定　監督／望月智充　脚本／伊藤和典　キャラ・デザイン／高田明美

その名のとおりアニメ版「トワイライトゾーン」＆「ウルトラＱ」をズバリ狙った作品。一巻完結のシリーズもので、各巻ごとにスタッフを変更して年間３巻のペースでリリースするという。第１巻は、『リフレクション』。主人公の少女が海中で拾った古いカメラに、自分と見知らぬ男が一緒に写っていたことからストーリーが展開していく。



OVA

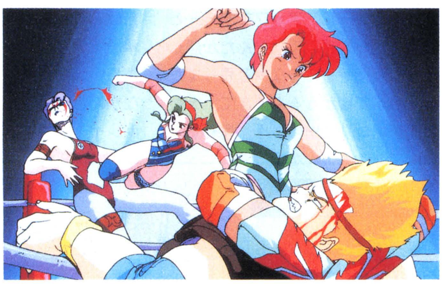
ウォナビーズ

〈'86年12月21日発売予定〉

◆45分　9800円　ＳＶＩ　原作・脚本／鈴木敏充　監督／長谷川康雄　キャラ・デザイン／園田健一

ついに女子プロレスアニメが誕生する。しかも制作スタッフが、「ガルフォース」とほとんど同じとくれば、これはやっぱり期待しちゃうね。

キュートな美少女コンビ、ウォナビーズと、極悪同盟ばりのフォクシーレディーズとの過激な肉弾戦が、とにかく圧巻。ユニークなサブキャラも多く登場するけど、古館伊知郎とデーモン小暮が、キャラクターボイスで出演してるのにも注目だ。



BOOK

OVAはまずチェック!!

なんとなくＯＶＡってのは、買うんもんじゃなく、専門紙で慎重にチェックしてから、レンタル屋で借りる、ってのが常識みたくなってる。高いし、質の高低がひどすぎる。というわけで、どれを借りるか？ぜーんぶ見通せるカタログが欲しい。「カーテンコール」（角川書店）も、なかなかのスグレモンだったが、この本もよーくできとるよ！　プレゼント有り。167ページ参照。



◀玄光社　880円

OVA

アウトランダーズ

〈'86年12月５日発売予定〉

◆45分　ビクター　9800円　原作／真鍋譲治　監督／山田勝久　脚本／富田祐弘＆寺田憲史　作監／浜崎博嗣

原作に登場する異星人のヒロインは、残忍で、エロチックで、なに考えてるかよーわからんキャラクター。ストーリーの方もハチャメチャかと思えばやたらと緊張感があって、ＳＦマンガのなかでもひと味違う新しいおもしろさにみちた作品だ。アニメは、原作のそんなユニークさを生かしていて、全編にみょうなノリがある。オヤ？という感じで思わず画面にひきつけられるか、はげしく拒絶反応を示すか、ふたつにひとつ。

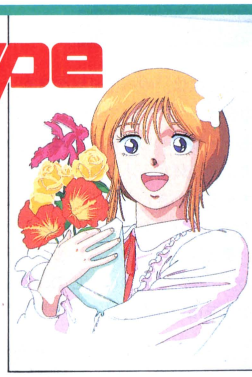


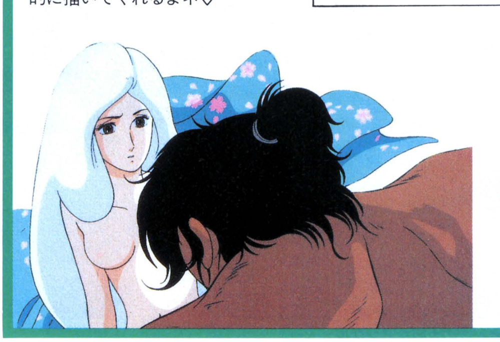
Newtype

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

攻略日記――❺

ハーイ、あたしプルだよ！ＮＴ12月号の表紙は、北爪宏之パパの描き下しのカワイイ、プルイラスト。ふろくにはフォウ・ムラサメのヌードポスターもついてます。北爪パパはとぉ～っても、女の子が好きだから、あたしたちを魅力的に描いてくれるよネ♡





◀NEWTYPE12月号（11月10日発売）定価400円。映画情報など話題満載！

IROIRO・ZAMASU

いろいろざます!

肌寒い夜は、なんちゅーか、ほんのりした気分にひたるのがいちばんだよね。てなわけで、今月は、アイドルビデオもいろいろざます!のだ。

みんなだ〜い好き!のアイドルビデオ

富田靖子



▲アルバム「あさき夢みし」からの曲も使用

映画にＴＶに歌にと大活躍中の靖子の素顔を知るのにもってこいのビデオだよ〜ん。内容はひとりでふらりと旅に出た靖子が、むかし『ときめき海岸物語』のロケで訪れた和歌山で、「富田靖子的休日」を過ごすっていうもの。かざりっけのない靖子の魅力がストレートに伝わってきて、あらためて、靖子っていいコだな〜と感激しちゃうのだ。

「なんて素敵にジャパネスク」じゃないけど、日本のいなかの風景が、これほどぴったりするコもいないんじゃないだろうか。ゆかた姿で花火をする場面なんか、もう最高に風情がある。パートナーとして旅する外人の少年（5、6歳?）に対して見せるおネエさん的やさしさもじつにいい。おまけで付いてる「富田靖子的連想遊戯」と題されたおしゃべりでは、靖子が隣りに座ってしゃべってるみたいだよ。



◀『富田靖子的休日』39分 日本コロムビア 7800円

山瀬まみ



▲「セシリア・Bの片想い」も収録

新曲「ハートブレイク・カフェ」を含むまみちゃんの8つの曲にのせて、バラエティにとんだ映像が楽しめちゃうビデオだよ。アンティークドールにかこまれて、まみちゃん自身、帽子をかぶって人形のように座ってるオープニングから、帽子だけが置いてあるエンディングまで、まみちゃんがいろんな“顔”を見せてくれる。映画「アメリカングラフィティ」的なノリのまみちゃんもいいし、夢のなかの幻想的なまみちゃんも、またステキ。おどろいたのは、雨のなかをまみちゃんがカサさして立ってるシーン。アップでずっーと表情をとらえていて、なんだか悲しそうな表情をしてるな〜と思ってたら、やがて目がうるんできて、大粒の涙がポロリと出ちゃう。思わず、どうしたの、ピーチ姫?なんて声をかけてあげたくなります。でも、いちばんまみちゃんらしいシーンは、草原で犬とはしゃいでるところ。元気のいい笑い声がきこえてくるようなかんじだ。『ＣＡＮＤＹ』40分 キング 6800円

堀江しのぶ

しのぶには、やっぱり南の島がよく似合う。サイパンで撮影したこの『あっ・夢感』も、はちきれそうなしのぶの肢体が、水を得た魚みたいにますますいきいきしている。

内容は、南の島のまどろみのなかで、夢と現実の区別もないまま、ナゾの宝の地図を見つけたしのぶの宝さがしを描いたもの。ストーリーがあるようでないような、ホワ〜とした映像だけど、全編にしのぶのセクシーなイメージ・シーンが織りこまれていて、もう、それだけで満足だ。身長162cm、Ｂ89、Ｗ60、Ｈ92の偉大なボディと、底抜けに明るい笑顔が楽しめるこのビデオがあれば、キミの部屋も常夏の楽園になる。ＢＧＭとして使われている「四角い太陽」などの彼女自身の歌もいい。30分 日本コロムビア 8800円



▲おおっーと、この大胆なアングル

宝生桜子



▲3サイズは上から85―58―83なのだ!

巻頭でインタビューもした桜子ちゃんの初のビデオが、この『陸に上がったマーメイド』。天真らんまんというコトバがぴったりの桜子ちゃんの魅力が、ぎっしりつまってるビデオだよ。素顔のままのセーラー服姿や、元気少女!ってかんじのブルマー姿、そのほか水着姿、レオタード姿、ドレス姿などで登場するけど、どんなかっこうしてもピッカピカに輝いていて、まわりをつつみこむような存在感でいっぱい。

得意のピアノを披露するシーンでは、「お嬢サマ」の一面を見せてくれるし、シングル「風のテレフォン・コール」の歌いっぷりなんか、なかなか堂に入ったもの。それからこれは秘密にしときたかったけど、じつは、桜子ちゃんの行水シーンも収録されてる。胸を隠した腕のあいだから、チラッと……これ以上は書かないよん。



◀42分 ポリドール 7800円 ミニ・インタビュー付

FCM・BEST 10

——ファミコン・ミュージック——

ドラゴンクエスト 音楽性高質の証明!!

今回	前回	タイトル	点数
1	1	グラディウス	135
2	2	ドラゴンクエスト	118
3	5	スーパーマリオ	117
4	4	ゼルダの伝説	62
5	6	ツインビー	60
6	7	ドルアーガの塔	57
7	8	スターソルジャー	53
8	10	がんばれ!ゴエモン	40
9	—	魔界村	39
10	—	スカイキッド	35
次	9	グーニーズ	31

今月は読者の要望に応え、ＦＣＭ拡大版でお送りしよう。チャートは、ほぼ変わらない。あいかわらず「グラディウス」強し。なぜか「スーパーマリオⅡ」が13位に転落してるけど、これはアンケートの記入が、「ⅠでもⅡでもどっちでもいいや」的なとこからきてるとみた。

「ドラクエの物語世界に入った夢をよく見るんです。夢の中で本当に音楽が鳴り響いていて、サイコーなんですよ」とは、長野県の東洋次君（13歳）からの御絶賛文。そのドラクエの決定版レコードが出た!! これは自信を持っておすすめしよう。Ａ面が「組曲ドラゴンクエスト」。ストラビンスキーを思わせる壮大なシンフォニーで、なかなか聴かせるんだ。すぎやまこういち（30代にはなつかしいＧＳ界の巨匠）作曲、編曲、指揮。東京弦楽合奏団のストリングスが美しい。東君のように夢の中で鳴り響くのにぴったりくると思う。Ｂ面にはオリジナル・バージョンとシンセーバージョンが入っているよ。

「ゼル伝」（Ｂ面が「村雨」）、「ソロ鍵」（Ｂ面が「マイティボンジャック」）が、キングから連続して出た。こちらは12インチ・シングルで、カラフルなアレンジの楽しいサウンドに仕上っている。歌詞付の「マイティ」がアニメの主題歌ぽくておもしろいよ。（編曲は戸川純プロデュースなどで知られる吉川洋一郎）ＦＣＭの世界、ますます期待したいね。



▲演奏・ＨＥＲＯＳ21 楽譜、かくれヒント付 キング 1500円



▲演奏・ＲＥＰＬＩＣＡ21 楽譜付 キング 1500円



▲ＬＰ（アルティ）2500円 カセット（アポロン）2500円 ＣＤも有り

BOOK

アミハマ、アミハマと呪文をとなえる



「ビデオマガジン'86」（ＣＸ系）で、ＫＹＯＮ²が明菜をゲストに招いた時のやつ見た!? 途中、島田奈美ちゃんが遊びにきて、大先輩２人に教えを乞うって場面でさ、いまだ明大中野に籍のある明菜がね、「やっぱり高校は行った方がいい」ってさ。笑っちゃうよな。スパッと高校行きをやめたＫＹＯＮ²の前でだよ。でも、カワイイけどさ（笑）。「アイドル界でお勉強!!」は、けだしコイズミの名言。ヘビィな芸能界をスマートに遊び抜けたいものだって一の。アミハマのデビューの時も、そんなふっきれたさわやかさをビシビシ感じたものさ。で、この本には、アミハマの生い立ちその他がビッシリつまっていて、「絶対、歌手になります！」（小６）や、「あたし高校行かないよ。働いていい？」（中３）とか、朝５時に起きてケーキ工場に自転車に乗っていくこととか載ってるわけ。「太田貴子攻略本」も精妙な出来だったが、この本もファン必携ね。



◀「アミハマしようよ」スタジオ・バトル特別編集 白夜書房 980円 もちろんお得意のコミックも!

DRAGON GYM

ONYANKO エクスプレス

虫メガネで見てね

ソロ活動も百花繚乱!

しかし、ま、「あぶな～いおニャン子」（扶桑社 800円）は、おニャン子のエピソードがつまった本です。かなりキワドイのもあるから“あぶな～い”なの。かつてのビートたけしの「もはやこれまで」的なノリがあって、おもしろいで。河合その子の宇宙人ぶりには、ほんと笑わされるって! じゃ今月も“こニャン子クラブよりも早い(かもしれない)”おニャン子エクスプレス、行きまっせー。情報源はもちろんパソコン通信の“EYE−NET”だよん。

《放課後ニャンニャン 10／23》

※さゆりちゃんがUSAから無事帰国。一部、写真もでき上がってる。さゆりちゃんのバイク姿がカッコイイ! この写真集“DASH! KOKUSHOU”は12月発売だよ。

※試験もそろそろ終って、おニャン子達もスタジオに戻って来た。美奈代ちゃんもきのう終ったばっか。ところで美奈代ちゃんが、髪を切ったのに気づいた？ 段カットの段も取れてきれいになったよ。で、タニャン終わってから美奈代ちゃんとゆうゆはＬＦへ。モチ“あぶない夜だよ”の収録のため。夜に弱いゆうゆも近頃慣れたって。

《放課後ニャンニャン 10／22》

※きのうのタニャンのオープニングで“恋はくえすちょん”歌ったの見た？ おニャン子達の踊りは完璧だと思ったかな？ この振りは2週間前の土曜日に練習したんだけど、その時、練習したメンバーのほとんどが今、試験中でお休みしてて、その時練習をお休みしたメンバーがきのう歌ったもんだからもうタイヘン! 本番では実はカメラに映らないよーにおニャン子の前でスタッフが一緒に踊ってあげてたんだ。

※きのうタニャン終了後、和子ちゃんが新曲“蒼いメモリーズ”をスタジオのみんなに披露したの。この歌は11月27日のタニャンから聴けるよ。歌姫の歌唱力にご期待を。

《放課後ニャンニャン 10／21》

※きのうタニャンにいきなり、訪れた恵利ちゃん。最初、ディレクターのいるサブに現れたんだけど、スタジオからすぐにそれを発見したのはルリちゃん。さすがマブダチ! 2人は再会を喜び合ってつもる話をペチャクチャでした!

※きのうのタニャンの“腕相撲クイズ”で優勝して、タキシードサムの電話をもらった晃子ちゃん。先週は商品にラジカセもらうし、今や“商品あらし”の異名をとるほど。ともかく優勝オメデトウ!

《放課後ニャンニャン 10／17》

※きのうのタニャンで、美奈代ちゃんが“雪の帰り道”を歌ってる時、突然、笑っちゃって歌えなくなったの、見てた？ あれはどーしてかってゆーと、雪に見立てた紙が口の中に入っちゃったからなの。んでまた美奈代ちゃんたら、歌いながらそれを取り除こうと下手にトライして失敗したからもーダメ。あの紙の雪は、舞台の横に扇風機をつけてブオーッて飛ばしてんだ。ま、災難とゆーべき？ でも美奈代ちゃんたら「紙おいしかったヨ!」なんて強がり言ってた。

《放課後ニャンニャン 10／16》

※麻巳ちゃんは、映画“恋する女たち”のロケでここんとこ金沢ロケ日帰りとか多い。しばらく、金沢と東京のスタジオという日々!

※10月から司会者が替ったり、新コーナーが増えたり、何かと新しいタニャンだけど、新しくなったのはそれだけではぬあ～い! スタジオのカメラも新しくなったし、おニャン子のたまり席のイスも新しいのが増えたんだヨ。リフレッシュしたタニャンにご期待を!

※12月5日、CBSソニーから“メリークリスマス for you”発売。クリスマスソングと、その子ちゃん、さゆりちゃん、早苗ちゃん、美奈代ちゃん、満里奈ちゃんの歌が入っているんだゾ!

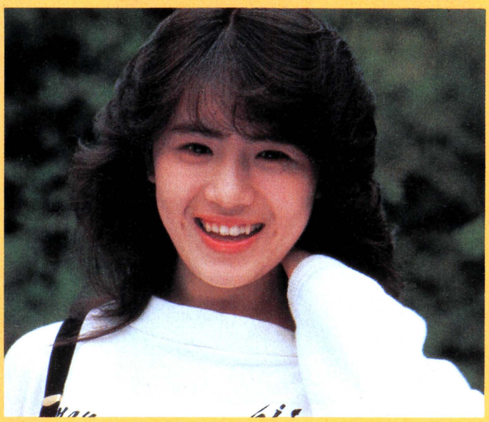
《放課後ニャンニャン 10／14》

※タニャン“人を見る目は確かです”コーナーに登場した晃子ちゃん。ルリちゃん、智ちゃんが「あの人だよ!」って教えてあげて親切と思ったら大はずれ! 先輩を信じたばっかりにホッペに×印をつけられた憐れたアッコ!

おもしろいコめっけ! インタビュー

オトコのくせに化粧なんてしてるんじゃないっ!!

■中川広江


▲演歌が得意で最近『夜霧のハウスマヌカン』に凝っているそうな

『シチズン・ベガ』のＣＦで小堺一機にアイスクリームをぶつけてペロッとなめちゃってたミョーな女のコが中川広江チャンだ。とにかく広江ちゃんはミョーだ。こんなにカワイイカオして、目標は山田邦子。『ベストテン』より『ひょうきん族』に出たいそうだ。

広江ちゃん、実は以前、コンプティークに登場したことがある。(バックナンバーを探そう！)「写真の撮影で代々木公園に行ったの。カメラマンさんに『じゃ、なんかポーズとって』って言われて、いきなりＶサインを出したのは私です」。

小学校５年の時に『赤い嵐』(ホラ、能瀬慶子の出てたヤツ)を見て以来、ずーっと柴田恭兵ファン。

「目のヒコッとした人が好き、嫌いなのは、すごくカッコイイ人が『俺はカッコイイんだ』って思って歩いてる姿。最近許せないのは男の化粧品！ムースや洗顔クリームはいいけど“ブロンズ色の肌をつくるファンデーション”とか“キリッとした眉のためのアイブロウ”なんて許せないっ！そんなの使ってる男がいたらなぐりとばしちゃう」

小さな頃から、“クラスの宴会部長”と呼ばれてきた広江ちゃん。自分の結婚式は思いっきりハデにしたい。

「後楽園球場に東京タワーとおんなじ333mのケーキたててゴンドラに乗ってケーキカットするの。それで、お客さんに一人一芸やってもらう。森昌子サンの結婚式？ アレはおカネがかかってるだけで心がありません。よくないですね、あーゆー芸能界の風潮は、私は芸能人の自覚がないからあーゆーコトはしません」


▲「サインしてね」と言ったらデビルマンの絵を描いてくれました

撮影／堀内秀昭

VIDEO GUZZOO(グズー)

〈発売中〉

キャピキャピ女子高生が狙われている……

下の写真見て、また美少女ビデオかなと思った人、残念でした〜。じつはこれ、スプラッターものなんですねえ。グズーという見るもおぞましいモンスターが登場して、写真の女のコたちを血まつりにあげちゃうという内容。ストーリー運びはぎこちないけど、問題のスプラッター・シーンはかなりエグイ。とくに女のコのお腹が内側から食いつくされていくシーンは、特撮マニアならほぼ満足、それ以外の人はウゲッーってところ。

監督は、にっかつのスプラッター・ポルノ「処女のはらわた」「美女のはらわた」で活躍したガイラ。特撮は松山仁と高貴準三が担当している。Ｈシーンはないよ、念のため。40分　Ｖ―ＺＯＮＥ 9800円


▲このうち２人が、無惨に殺されてしまう！

全日本オナペットTOP40会長 吊端撃彦の  「オナニー放談」

秋深し、となりは何で、カクことぞ


▲「恥じらいエンジェル」の小倉千夜子。目がソソります。ヤリテーナー。

いきなり寒くなって、人肌恋しい季節とあいなったが、寒くなったら暖めればいいだけだ。春と秋は絶好のオナニー季節なのである。一汗かいてちょうどいい。食欲の秋、読書の秋、人さまざまだが、どうせだったらオナニーでもして時間を有効に使いたいものだ。

さて、今月のチャートに移ろう。今月も麻生澪がぶっちぎりのトップである。彼女はどんなにホメてもホメたりないくらいである。２本目の「イリュージョン」で見せてくれた男とのからみは言うことがない。様々な体位でミオチャンはあえいでくれるが、イクときの顔までお嬢さまふうなのがとても良い。大胆な腰使いとケイレン。子供のようなかわいらしい声。スリムなからだ……。電車の中で毎朝見かけるあのコとソックリじゃないか。

２位は松岡愛子、４ランクアップ、秋元ともみは３位にダウン、テレビに出すぎたのが、ファンの深層心理に響いたのではないか。

台風の目になりそうなのは７位の樋口美樹と９位の小倉千夜子である。まずは７位の樋口美樹チャンから紹介しよう。エアロビクスが趣味だというだけあってスタイルはとてもいい。黒の下着がセクシーです。「濡れすぎた私」はかなり傑作の部類にはいると思われる。あんなかわいい口で男のものをくわえるなんて、シ、信じられない。次は９位の小倉千夜子チャン。「恥じらいエンジェル」の千夜子チャンは、目がとっても良い。ソソるんです、とっても。とゆーわけで、少しずつ目がうるんでいくのが良い。目だけ見ていてもこれはイケるぞ。

この２人、注目株である。目の肥えた読者諸君ならすでにお見通しであろう。秋の夜長を彼女たちと過ごしてみてはいかがかな。


▲「濡れすぎた私」の樋口美樹。黒の下着が上品。一枚ずつ脱がしたいな♡

TOP10 GAL in video

1	麻生澪	1251P
2	松岡愛子	1169P
3	秋元ともみ	1100P
4	舵川まり子	1091P
5	新田恵美	1036P
6	中川絵里	925P
7	樋口美樹	910P
8	永井陽子	677P
9	小倉千夜子	624P
10	阿川いずみ	513P

●〈ミニカー通信〉先日、某ミニカーショップで、みょーなオジサンが座りこんだまま約20分間1台のミニカーを凝視していた。(テスタ・庵跡)



君のもってるファミコンソフト

買います! 交換します!

合計¥3,400分の中古ソフトで新品ソフトと交換できるゾ!



ファミコンソフトを売りたい人

必ず5本以上(ただし全部ちがうソフト)まとめて送ってください。尚、買取値段は左下の表のとおりです。(買取値段は毎月変わりますので気をつけて下さい。)

ファミコンソフトを交換したい人

買取値段の合計が3,400円分以上の中古ソフトと、新品ソフト1本(どれでもOK、但し発売されているもの。)交換します。新品ソフトは必ず第3希望のソフトまで書いて下さい。(第3希望までの中から送ります。)

13,000円分の中古ソフトでディスクシステム
2,000円分の中古ソフトでディスク版新品ソフト
と交換できるゾ!
ただし定価3,000円以上のディスク版ソフトは3,400円分の中古ソフトを送って下さい。

※ディスクシステムの納期は、1〜4ヵ月かかる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

買取値段表

買取価格は毎月変ります(この買取値段は'86年11月30日までに発送されたものに限ります。)

買取価格 ¥1,300
怒
飛龍の拳
闘いの挽歌
スーパースターフォース

買取価格 ¥1,200
シャーロックホームズ
アイギーナの予言
スーパーゼビウス

買取価格 ¥1,100
テラクレスタ
うる星やつら
スーパーモンキー大冒険
魔獣の森の伝説
ディーバ
ドラゴンボール

買取価格 ¥1,000
4人打ち麻雀
高橋名人の冒険島
キャッスルエクセレント

買取価格 ¥800
麻雀
戦場の狼
がんばれゴエモン! からくり道中
キングスナイト
スーパーピットホール
機動戦士Zガンダム ホットスクランブル
北斗の拳

買取価格 ¥700
バーガータイム
おにゃんこTOWN
サーカスチャーリー
バギーポッパー
じゃじゃ丸君の大冒険
スペースハンター
ゴーストバスターズ
ASO
オセロ
東海道五十三次
パチコン
スペースインベーダー
六三四の剣
ポートピア連続殺人事件
本将棋
オバケのQ太郎

買取価格 ¥600
バイナリイランド
ルナーボール
スパイvsスパイ
ソロモンの鍵
魔界村
ワルキューレの冒険
スカイキッド
スターソルジャー

買取価格 ¥500
テニス
ベースボール
ドアドア
けっきょく南極大冒険
ブーヤン
バナナ
ペンギン君WARS
ソンソン
五目ならべ
パックマン
ギャラガ
スーパーマリオブラザーズ
ゴルフ
忍者じゃじゃ丸君
チョップリフター
アトランチスの謎
ドラゴンクエスト
スーパーチャイニーズ
ゲゲゲの鬼太郎

買取価格 ¥400
スクーン
シティコネクション
レッキングクルー
ギャラクシアン
バベルの塔
アイスクライマー
影の伝説
ツインビー
いっき
忍者くん
グーニーズ
忍者ハットリ君
ビーウィング
グラディウス
キン肉マン
10ヤードファイト
マクロス

買取価格 ¥300
バードウィーク
サッカー
マグマックス
スカイデストロイヤー
1942
マッハライダー
ディグダグ2
ボンバーマン
カラテカ
スペランカー
フラッピー
ディグダグ
ピンボール
マイティボンジャック
タッグチームプロレスリング
ディスク版ソフトすべて

買取価格 ¥200
ドルアーガの塔
スパルタンX
パックランド
ポコスカウォーズ
ロードファイター
スターフォース
ナッツ & ミルク
ロットロット
チャンピオンシップロードランナー
チャレンジャー
バルーンファイト
ハイパースポーツ
ポパイの英語遊び
ドンキーコングJrの算数遊び
バトルシティ
ハイドライドスペシャル
ジャイロダイン
ルート16ターボ
マッピー
アーガス
ゼビウス
アストロ ロボ ササ
ジッピーレース
バルトロン
ワープマン
ちゃっくんぽっぷ
ロードランナー
スターラスター
頭脳戦艦ガル
ヴォルガード2
テグザー
ゲイモス
フィールドコンバット
エグゼドエグゼス
アーバンチャンピオン
イーアルカンフー
エキサイトバイク
デビルワールド
クルクルランド
フロントライン
ダウボーイ
F1レース
フォーメーションZ
マリオブラザーズ

買取価格 ¥100
セクロス
エクセリオン
ポパイ
ドンキーコング
ドンキーコングJr
ドンキーコング3
ハイパーオリンピック
スーパーアラビアン
バンゲリングベイ

買取不可
ワイルドガンマン
ホーガンズアレイ
ダックハント

FAM ファミリーメイト
〒101 東京都千代田区
神田佐久間町4-6
東邦センタービル301
(日・祝休日)

お客様対応デスク▶03-862-9190(代)
受付時間▶月〜金 AM11:00〜PM5:00
午後5時以降はテープがお答えする情報テレホンになります。

注意

(お父さん、お母さんに読んでもらって下さい。)

❶交換の場合、ソフトメーカーの出荷が遅れ納期がかかる(3〜6週間)ことが良くあります。納期がかかってもお待ちいただける方は、申込書の交換(待つ)に○を、待てない方は、交換(急ぎ)に○をつけて下さい。交換(待つ)に○をつけていただいた方は、第1〜第3希望のソフトが入庫次第発送します。また、交換(急ぎ)に○をつけていただいた方は、あるいは現金を送らせていただく場合もございます。

❷交換で中古ソフトが3,400円分に足りない場合、第3希望までかかれてない場合、買取でソフトが5本以上送られてこない場合、同じソフトがあった場合など、きまりを守られてない場合は、ソフトを送り返す(送料着払い)か、現金を送る場合がありますので、必ずきまりを守って下さい。

交換する場合の例	買取値段
ドラゴンボール	¥1,100
北斗の拳	¥800
五目ならべ	¥500
忍者ハットリ君	¥400
グラディウス	¥400
エキサイトバイク	¥200
	合計3,400円

➡ 新品のソフト 1本



送り方
申込書の交換・買取どちらかに○をつけ、送るソフトの名前と買取金額を書いた紙をそえて、ソフトといっしょに宅急便か郵便で送って下さい。尚、申込書は必ず箱をあけた時にすぐわかるようにして入れて下さい。

送り先
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6
東邦センタービル301
ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

※申込書がない人は自分で作って下さい。自分で作った時はコンプティーク12月号と書いて下さい。

キリトリ線

(コンプティーク12月号)

申込書 買取・交換(待つ)・交換(急ぎ)(いづれかに○をつける)

ふりがな 名前		年令 才
保護者氏名		保護者認印 印
住所(〒)		
電話番号	学校名	
交換したい新品ソフト(現金希望の人は書かないで下さい。)		
●第1希望	●第2希望	●第3希望

※あなたが送るソフトの名前と金額を別の紙に書いて入れて下さい。

CHARACTERS



ライ
2061年、地球に生まれ、海上都市に住んでいた好奇心旺盛な14才の少年。



スタン
ライとは、寄宿制中学校では同室の仲で、絶妙のコンビを組んでいた悪友。



テレス
謎のヴァグランツの少女。これまた謎の〝賢者の道〟なるものをさがしている。



シオーン
ライの夢のなかに現われ、ライに助けを求めた謎の女性。



ゲラン卿
レイダル辺境伯の甥で、ギナツ家の血筋らしく野心的な壮年のスタイリスト。



獣師
レイダル伯に仕える魔道師にその腕を見こまれ、引き抜かれた元ギルドの老魔法使い。



アドリン王女
トゥールの王、エクエレミスⅢの第四王女で13才の勝気な〝お姫様〟。



ヴァリス男爵
オルセナ公の世継ぎで、公領の実質的な統治者。国王の第2王女を妃にむかえている。



ライロック卿
オルセナ公家に仕える家令。今はヴァリス男爵の補佐をしている。



セラス
14才という年齢にもかかわらず、すでに多くの部下をしたがえている女異端審問官。



イェルファン
ヴァリス男爵直参の騎士で、オルセナの武術師範。



リセリック
イヴェインの貴族階級の出身で、セラスに想いを寄せる17才の神官兵士。



ベレンデス
古参の神官兵士で、リセリックとは同郷でもある。



レイダル伯
レイダル辺境伯領を統治するギナツ家の第9代当主。才覚と自信に裏打ちされた野心家。



アウレリアス
元エルギーザの、トゥール最強の魔道師。レイダル伯の参謀。



大白猿
スヴガ山脈からバンタの繁茂する森林にかけて生息する、今は絶滅したとされる半獣人。



クラーケン
地下水脈に巣くう淡水棲の巨大軟体動物。



ドーントレス
クウェイでライが手に入れた、2本の尾を持つ愛馬。



沼魔
トゥール特産の半水棲半陸棲の硬骨魚類。狩猟民のトーテムとなっている。



ホーバン
最高位をもつ神殿の大神官で、セラスの養父。



ハヴォル
大神官の一人で、ホーバンの補佐役。



コルビシュ
ホーバン直属の異端審問官で、異端学、魔法学の権威。



エイシル
コルビシュ異端学研究室付きの助手。



サラー
奉仕で神殿へ行っていた便利屋ギルドの女魔法使い。



百工王
8000人をたばねる魔法使いギルド(通称：便利屋ギルド)の長

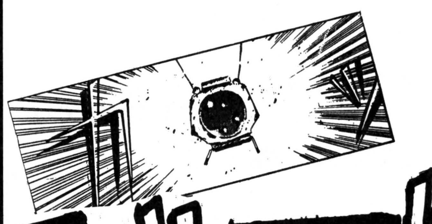


グロアル・ミュー
火の精霊の魔をよくするエルギーザの魔道士、アウレリアスの師。





する神殿の地下大鐘乳洞にとらわれていたエルギーザの女魔道士シオーンから手渡されたものだった。しかし、ライは以前から彼女を知っていた。というのは、この世界を訪れる前、別の世界でライの夢





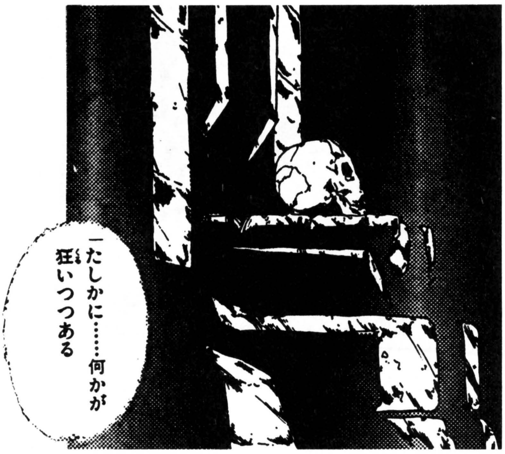






瞬のことであった。アウレリアスのあやつる妖しげな魔獣と圧倒的な兵力によって、オルセナはまたたく間に蹂躙され、城の陥落とともに、オルセナ老公は自害をとげた。そして、レイダル主力部隊が王都へ向かうのに呼応して決起したランス公も、クロイドン公領との領境に兵を進めて、レイダル軍を側面から支援した。今や、トゥールの王権は風前の灯であり、レイダルの野望成就は目前であった。

同じ頃、神殿ではおぞましい出来事が起こっていた。アレス・ファラン・ドゥの魔法によってもたらされた卵が、コルビシュの助手だったエイシルにとりついていたのだ。それは、得体の知れない霧を放って人心をまどわした。憎悪を増幅され、狂暴化した信徒は殺し合い、手当りしだい破壊していったのだ。神殿は、エルギーザの祖先が百年かかって封じこめた悪しき力アレス・ファラン・ドゥを再び呼びさましてしまったのだ。その憎悪の波にゆさぶられ、神殿は自ら崩壊したのだ。





いっぽう、ギルドの女魔法使いサラの手引きで、なんとか王都に逃げこんだライは、神殿で手にいれた首飾りを持って、魔法使いギルドの長、百工王を訪ねた。それは、混乱の中に現れ、助けを求めた女性だったからである。シオーンは、ライがこのトゥールの地にやってくることになった鍵になる人物だった。そのシオーンと別れ別れになった今、ライは、なんとしてもエルギーザを捜し出さねばならなかった。百工王の示唆に従って、クロイドン公領北辺へ向かうライを見つめる魔道士の目があった。アウレリアスであった。ライの持つ首飾りはアウレリアスの妹のものであった。首飾り〝竜巻の息〟の所以を求めてライの











一行を急襲するアウレリアスに、さらに一団の魔道士が襲いかかった。それは、アウレリアスの脱けたエルギーザの放った刺客だった。彼らは、アウレリアスの師、火の精霊の使い手グロアル・ミューをふくめた、エルギーザ最強の三魔道士であった。ライは、アウレリアスとともに、刺客のしかけたアキオロの玄室に閉じこめられてしまう。それは、けっして抜けだすことのできない究極の魔法である。しかし四大精霊の力をかりて、完璧なアキオロの玄室を作るには、一人風の精霊を使う者が欠けていた。それが、アウレリアスの妹シオーンのはずだったのだ。アウレリアスは、ライが〝竜巻の息〟に共鳴するのを知って、その力を引きだし、ヤムセレの威力を借りてアキオロの玄室を打ち破った。ライは、竜巻に巻きこまれ、さらに北へと運ばれるのだった。九死に一生を得たアウレリアスは、王都をめぐって開始された本格的な戦闘に向かうのだった。

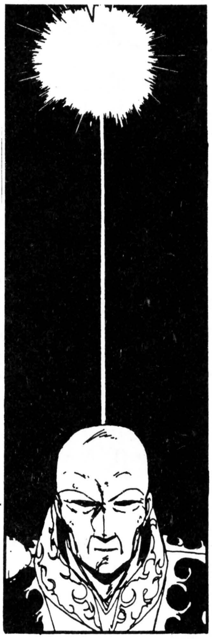


たトゥール最強の魔道士アウレリアスを秘かに参謀にむかえ、兵力をたくわえ、トゥールを魔法の力の解き放たれた世界とするため、決起の時機をうかがっていたのだ。



辺境伯は甥のゲラン卿に命じて禁じられた異端の力を用いてアドリン王女誘拐を企てたが、ちょうどそこにこの世界にやってきたライの出現によって、失敗に終った。その働きを認められ、オルセナのヴァリス男爵のやっかいになっていたライ





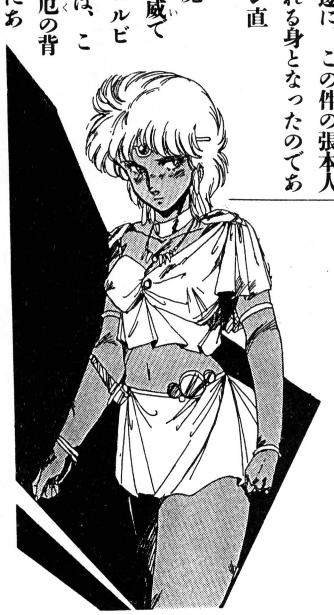
は、いあわせた神殿の異端審問官セラスの誘いで、神殿に移ることにした。しかし、ライの存在に興味を抱いたレイダル伯は、アウレリアスに命じて、神殿に向かうライの一行を襲わせ、虜にしてしまった。異端の魔道士の力をかりてまでトゥールの征覇をもくろむレイダル伯にとって、神殿は目の上のたんこぶである。レイダル伯は、ライたちに大神官ホーバンを殺害する

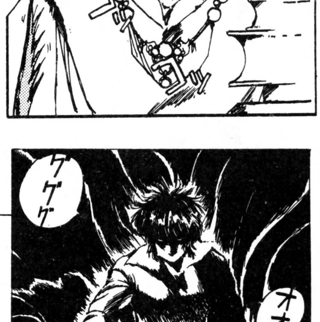




ように催眠術をかけ、神殿へと殺戮と破壊を送りこんだのだった。しかし、セラスたちのくりひろげる神殿での流血と阿鼻叫喚のなか、正気に戻ったライは、セラスたちの機先を制してホーバンを殺害したふりをしてこの魔術をうち破り、レイダルの野望をくじいた。しかし、これによって神殿は多くの人命を失い、多大な被害を受けた。しかも、ライは遂に、この件の張本人として追われる身となったのである。ホーバン直属の異端審問官で、魔法学の権威でもあるコルビシュは、この災厄の背後にある異端の魔道士の力に脅威を抱き、それに対抗するため、独自の判断で、未知の力を秘めた禁断の魔法アレス・ファラン・ドゥを試み、奇怪な卵一つを残して破壊死したのだった。









そのころ、猛将ヴァリス男爵の不在をついて挙兵したレイダル伯が、一気にオルセナに攻めいっていた。男爵がアドリン王女を王都アーヴィンまで護送するため、オルセナを留守にした一

神星記ヴァグランツ
Vagrants
〈設定集〉byヴォクソール・プロ

憎悪の波にのみこまれみずから神殿は崩壊した

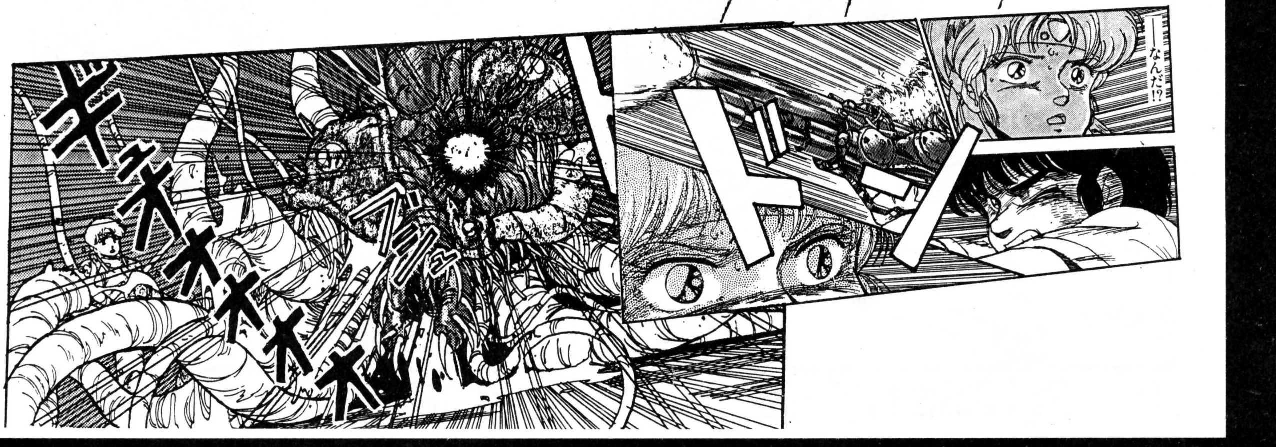




2075年、海上都市に住む14才の少年ライはふとしたことで、ヴァグランツの少女テレスの逃避行に巻き込まれ、異世界に連れてゆかれてしまった。やがて、テレスともはぐれたライがたどりついたのは、巨大な樹木の繁茂する魔力に満ちたトゥールの地であった。そこは、剣による統治が行なわれている世界でもあった。



ここでは、レイダル辺境伯を中心に戦乱の兆しがあった。辺境伯は、神殿や王、オルセナ等の諸公を相手に謀反を企てていたのだ。それは、レイダル伯の野心のなせるわざではあったが、一方では、辺境伯領での過酷な経験に裏打ちされたものでもあった。巨大な大王樹の森から侵入してくる魔獣どもから領を守るのに使うことを許されている魔法は、ごく限られた小規模なものにすぎなかった。そうした魔法を使うのは、神殿に認められたギルドの魔法使い達だけだった。レイダル伯は、異端の魔道士の秘密結社エルギーザを離れ



ホントにこいつは女のためには決断が早い奴——。



第1部第11話・完　次号(12月8日発売)につづく!!


アレスの霊さえ
鎮めれば
魔物をたおすことも
できよう……
で…でも
どうやって…
アレスの霊を
なぐさめ
とむらうこと
それには
アレス・ファラン・ドゥの
しゃれこうべに
共鳴しなければならないけど
あなたなら
できるわ……
私はそう信じます
しかし…
………


この魔物の近くにいるだけで　人々はこの世界への憎しみにとりつかれてしまう…
カッ
しかしお前はどうだライ………
この世界を憎んでおるか?
いったい　僕に何をしろと………
魔物は私達が引きつけますその間にあなたはアレスの霊を鎮めて下さい……

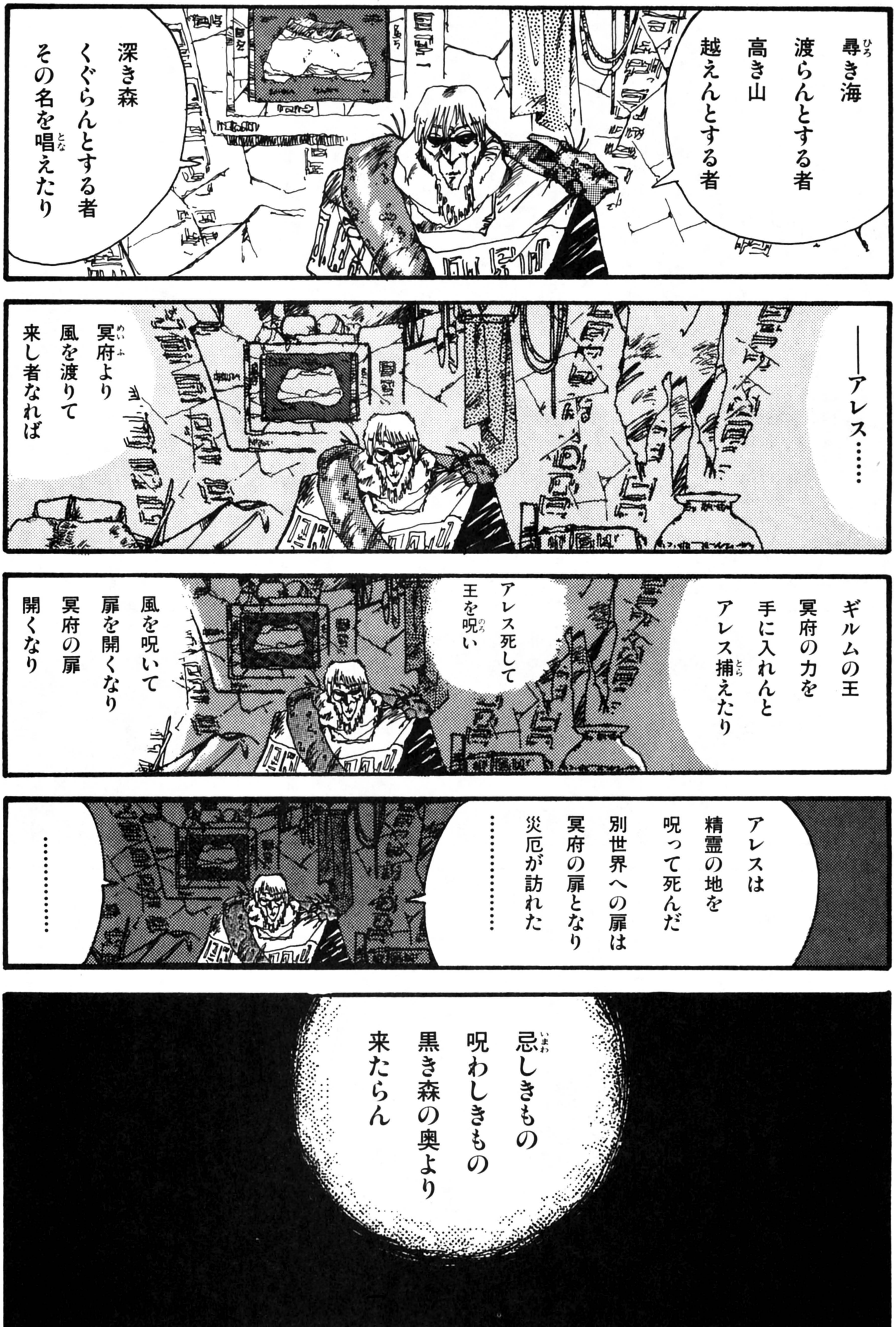

呪われた扉を
通り抜けて
きたものは
この世界への
憎しみにみちている

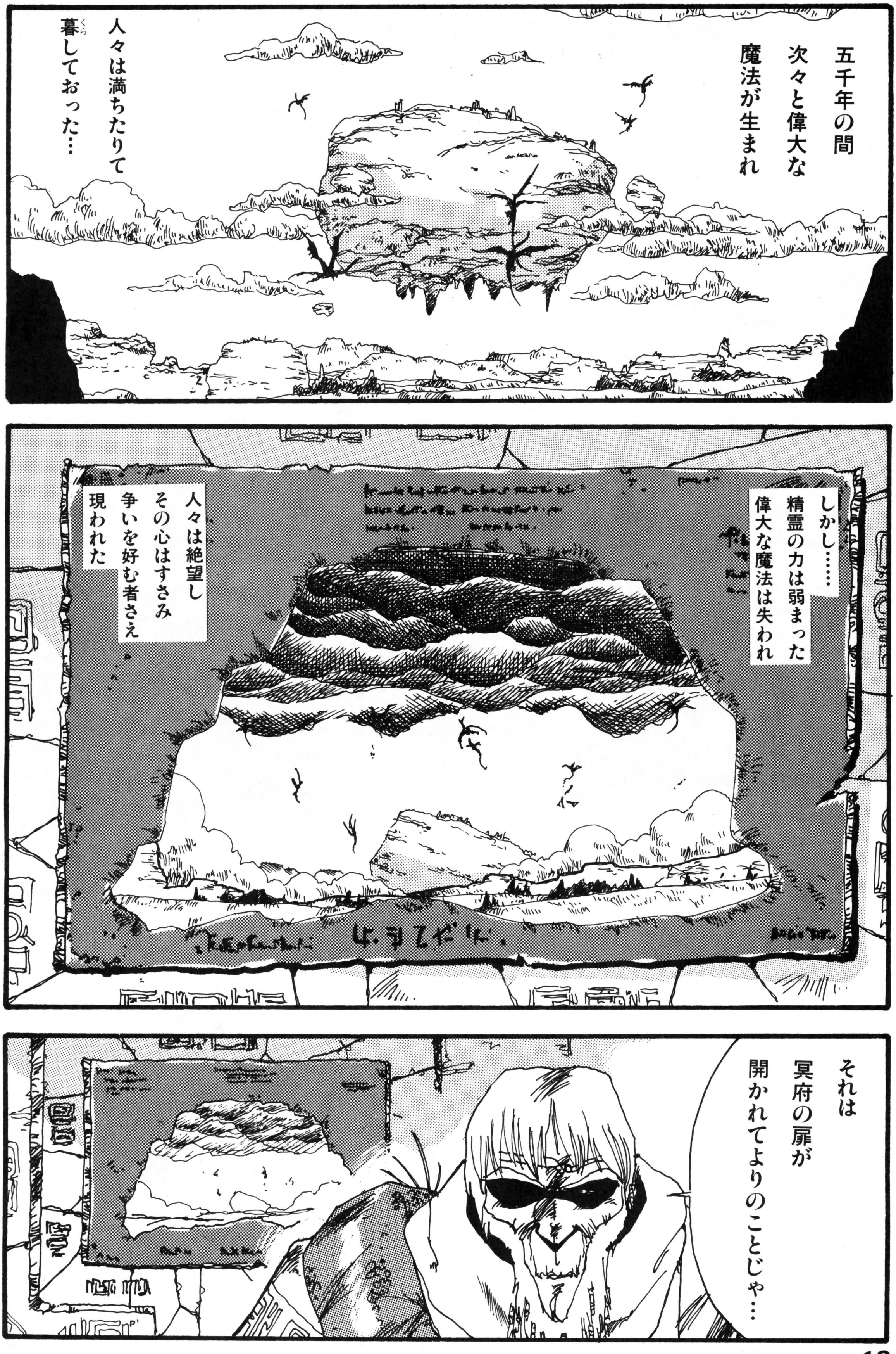

これを見よ…
ヴゥー
これは…
王都に最も近い都市サレックだ…
——そして……
こっ…これは…
アレスの呪い(のろ)によって現われた魔物の本体だ……
ヴゥッ
………
これが……アレス・ファラン・ドゥ……

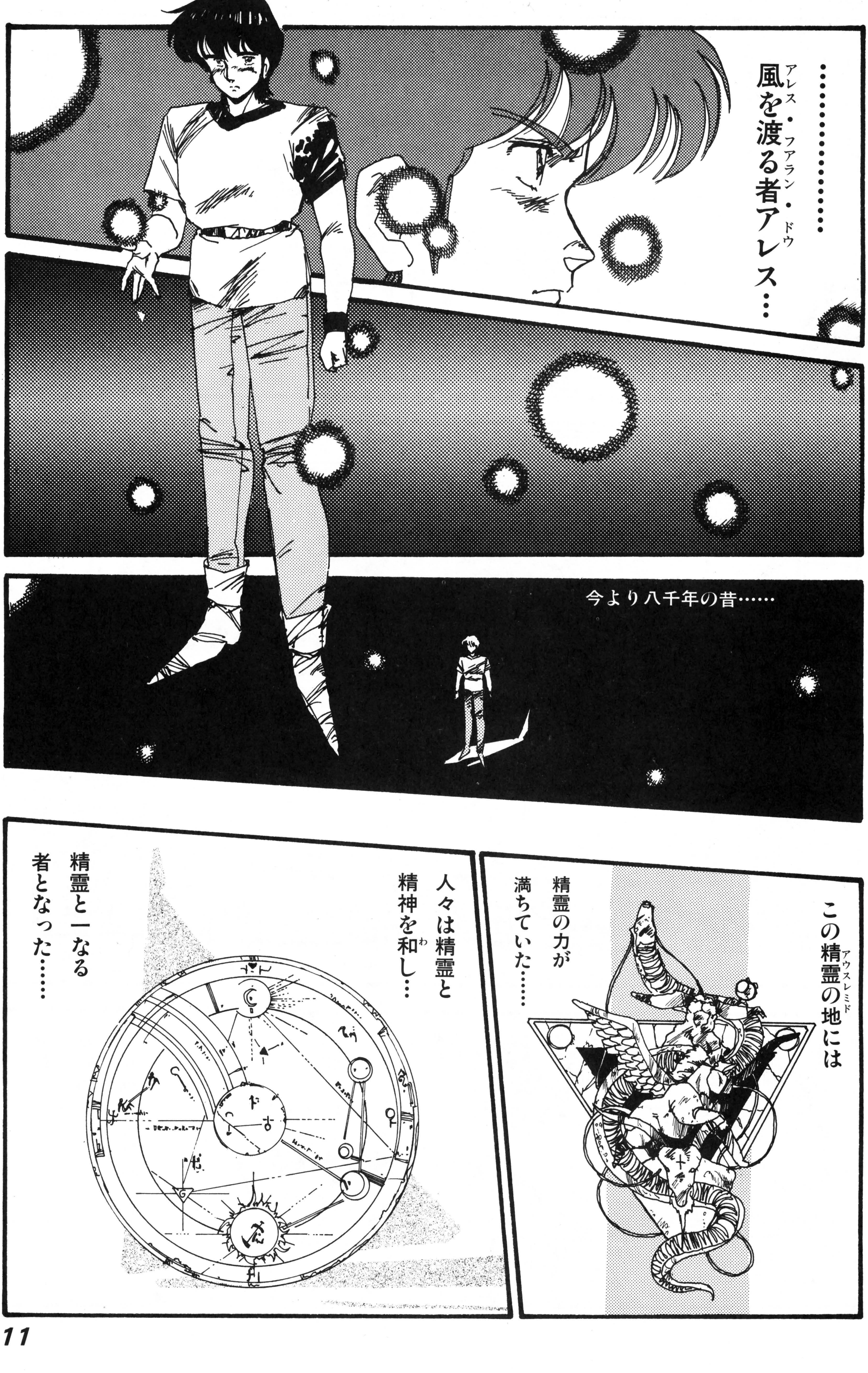

お前はそれを
放浪者(ヴァグランツ)どもと
呼ばわっておったな
ライ……
でも…僕は
シオーンに呼ばれて
確かに声は聞いたじゃろう
扉より漏(も)れ聞こえる
シオーンの祈(いの)りを……
しかしそれとて
風を渡る力がなくては
できぬはず……
ウソだ！
僕はテレス達の
闘いの光の渦(うず)に
はじきとばされた
だけなんだ!!
アレスは
風の精霊を
使えたという
……
!?


彼らは精霊と一つに
ならず
争うことを
宿命づけられた
猛々しい民だ
我らはトゥールの地を
追われ　この隠れ里に
こもった
逃げきれず　捕われた
女どもは　アダンの子を生み
男は暁を待たずして
屍をさらした……
チラ
…………
そして呪われた扉は
アダンによって
再び開いたのじゃ…
だがその前に
扉を通りぬけた者がおる
自ら扉を開け
通り抜けることの
できるもの………
風を渡るもの……


その憎しみ大王樹の梢より高くその悲しみ大王樹の石根より深くアレス・ファラン・ドゥの魔物ども
墓の中より甦りしものども白き霧の奥よりきたらん
大白猿もその時呪いにひかれて扉から侵入してきた忌しき魔物の一つじゃ
我らの祖先は百年かかってアレスの呪いを鎮め　トゥールの森奥深く葬った
しかし災いはそれだけではなかった
扉が閉じられてなお冥府の力はこの地におよび精霊の力はおとろえそしてアダンの民が興った……


尋き海
渡らんとする者
高き山
越えんとする者
深き森
くぐらんとする者
その名を唱えたり
——アレス……
冥府より
風を渡りて
来し者なれば
ギルムの王
冥府の力を
手に入れんと
アレス捕えたり
アレス死して
王を呪い
風を呪いて
扉を開くなり
冥府の扉
開くなり
アレスは
精霊の地を
呪って死んだ
別世界への扉は
冥府の扉となり
災厄が訪れた
……
……
忌しきもの
呪わしきもの
黒き森の奥より
来たらん


五千年の間
次々と偉大な
魔法が生まれ
人々は満ちたりて
暮しておった…
しかし……
精霊の力は弱まった
偉大な魔法は失われ
人々は絶望し
その心はすさみ
争いを好む者さえ
現われた
それは
冥府の扉が
開かれてよりのことじゃ…


……風を渡る者(アレス・ファラン・ドゥ)アレス…
今より八千年の昔……
この精霊の地(アウスレミド)には
精霊の力が満ちていた……
人々は精霊と精神を和(わ)し…
精霊と一なる者となった……


だがそれは
この精霊の地に
根ざしたものなのだ…
別世界への
扉を開くことは
できん
………
ただ
かつてこの地に
扉を開いて
やってきたのものが
いたという
スゥ
風を渡る者（アレス・ファアラン）
アレス（ドウ）――
!!


ライはアダンではない…
どういうことだっ
それに なんでホーバンがここにいるんだ!?
神殿はもはや存在しない…
来たまえ
君は故郷に帰りたがっていたな………だが我々にその力はないのだ
魔法でも?
たしかに我々は魔法を使う…


唖だ…
盲目だ…
力を貸そう……
我らが長い時間と労力をかけるところをお前たちは瞑想するだけで悟り 腕の一振りでなしとげる
それを知って なお自力で何かをやろうとする者がいるだろうか?
………
我らアダンの民は劣った種族かもしれん……だがそれを認めてどうして生きていけよう
ギュウ
やはり 魔法は根だやしにせねばならん!
世の理を変えることはできん! 生き方を変えろ
変えるとも! 貴様らを滅してな! 見ろ ライ こいつら自信満々じゃないか!



魔法そのものがトゥールに浸透するのをね…
魔法使いだっ!!
そうだ……彼らはアウ・フェラーグとアダンの間にできた子孫なのだ
でも神殿は彼らが魔法の源を知るのを許さなかった…
精霊…そしてアウ・フェラーグの資質……
………それを恐れてか?
ジジジ…
………魔法使いをか?
失うことを恐れるような権力は持っておらんよ
………
わしは恨むぞ…お前たちは賢く 美しく 長命で精霊の力に恵まれている
だが我らは無力だ……火を集めることも風を呼ぶこともかなわん
ジジジ…


高等言語で
“精霊と一なる者”
を表わす言葉だ
…………
ホーバン殿…
ライは真実を
知るべきでは
ないかな
……
我らは太古の
魔法種属の
末裔なのだ
およそ10世代前
今のトゥール人の
祖先アダンの民が
侵入してきた時
そこに住んでいたのは
我らアウ・フェラーグ
だった……
我らは戦いを
嫌ってそこを捨て
この隠れ里に
こもったが
一部はトゥールに
留まって
それが 潜む民
エルギーザとなった
神殿は異端という
名目で 私たちを
狩ったわ…
私たちは
魔法を隠して
ずっと待ち
つづけた…


皮肉なものだな…
あのとき お前に助けられ……… 今 また異端に 助けられるとは………
私とホーバン殿は 神殿でアレス・ファラン・ドゥの 魔に襲われた ところを 族長に 助けられたの
お前 この連中が 何者か知って いるか?
いや…… でも敵じゃ ないと思う…
奴らは毒なのだ… エルギーザと同族で 悪しき力に仕える…
アウ・フェラーグとは——



君がトゥールの地へ現われてからの一部始終は承知している…竜巻の背に乗りし者よ
！
竜巻……
あなたに会ってお礼を言いたいという人がいるの…
ガチャ
ギイイイ
ホーバンじゃないか！

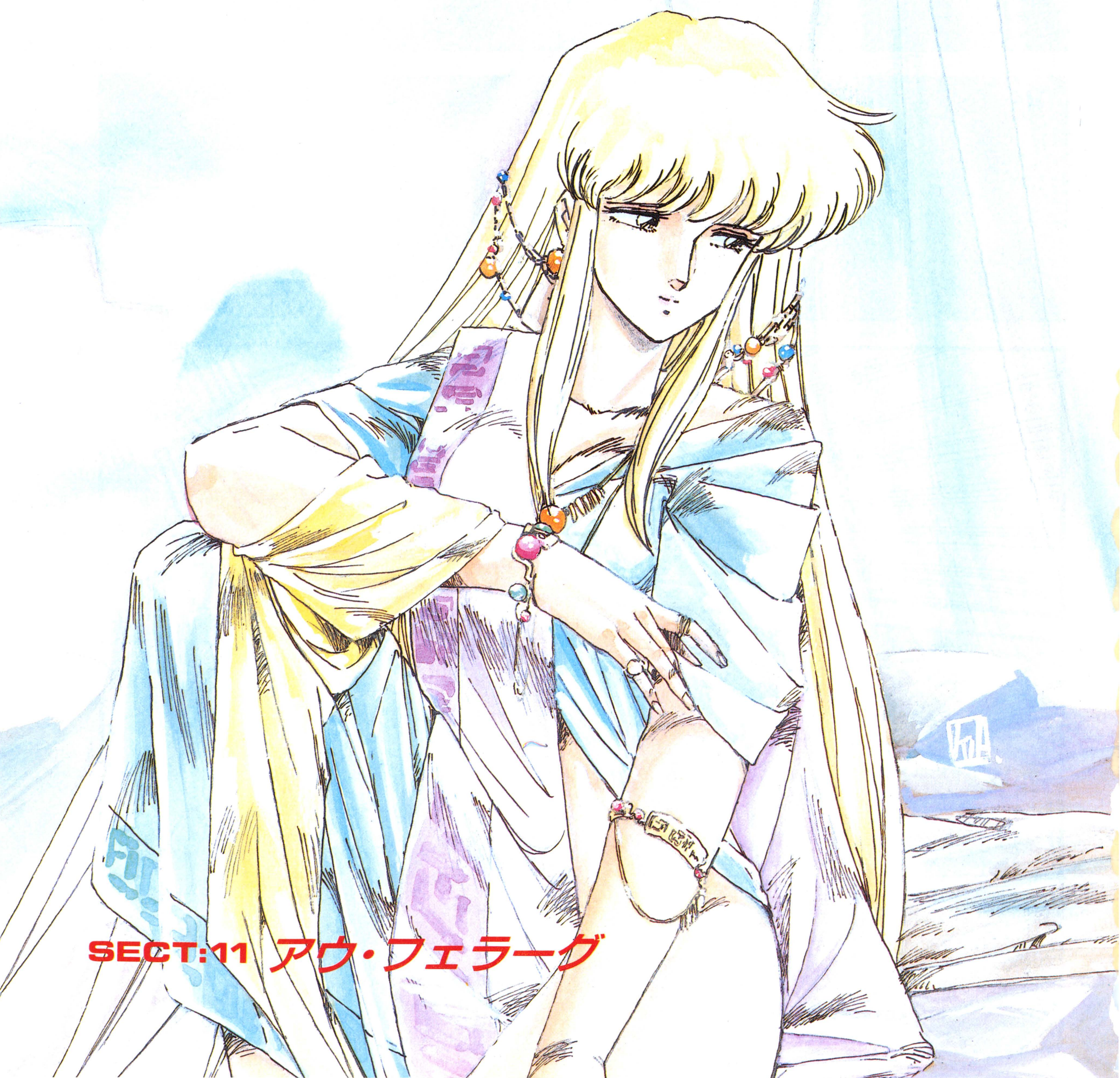

気がついたかライ…
誰だ…？
シオーン…
ここはアウ・フェラーグのエルセン族の隠れ里…
そして この方は族長のオアン・アタ・エルセン……



竜巻に運ばれ、目覚めると、そこは……

神皇記ヴァグランツ
Vagrants

story: ヴォクソール・プロ
art: 麻宮騎亜



SECT:11 アウ・フェラーグ

コンプティークがまた、さらに画白くなる!!

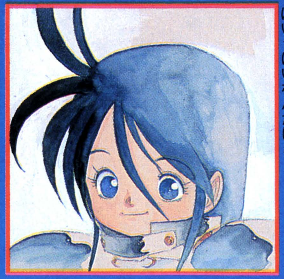
1月号より 新連載コミックが スタート

原作：寺田憲史（てらだけんじ）
画：円 英智（つぶらひでとも）

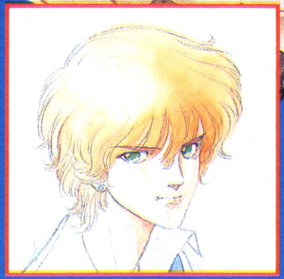
Romancia
ロマンシア



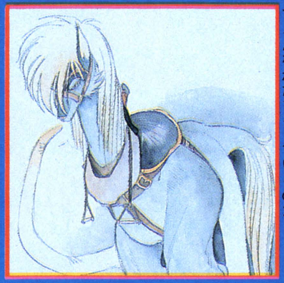
日本ファルコムのアドベンチャーゲーム「ロマンシア」がスチャラカ・ファンタジー・コミックで登場！



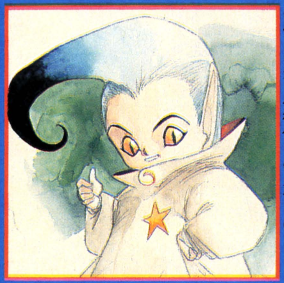
セリナ
主人公。ロマンシア国で守備隊の下働きをする、とっても可愛い女の子。好奇心はいっぱいなんだけど……。



ファン・フレディ王子
何者かにさらわれてしまった、ロマンシア国の王子。超美男子……？



エルビス
セリナの愛馬(?)というよりは、いちばんの友達。この世界で馬といえば、すべてこんなかたちをしているのだ。



マジシン
セリナよりは少し年下の男の子。旅の途中で出会って、セリナの相棒となる。体は小さいが、仙術使いの弟子なのだ。



大仙人
マジシンの師匠。天上界では大御所的な存在なのだが、とにかく女の子が好きな困った爺さん。しかし、術をふるいだすと、そのパワーは強力。

コミックでは、ファン王子とセリナの役が入れ替わるという、前代未聞・空前絶後のまんが、乞う御期待！

神聖記ヴァグランツ
Vagrants

コンプティークの人気連載コミック
堂々、第1部の単行本化決定!!

来春2月発売予定



story：ヴォクソール・プロ　art：麻宮騎亜



愛はリーインカーネイション
角川映画超大作
配給■東宝
12月20日(土)より全国東宝洋画系ロードショー
DOLBY STEREO
時空(とき)の旅人
Time Stranger
信長は果して本能寺で死んだのか!?
歴史はふたつ、愛はひとつ――
製作■角川春樹
原作■眉村 卓（角川文庫版）
監督■真崎 守
キャラクター・デザイン■萩尾望郎
脚本■大和屋 竺 真崎 守 竹内啓雄
製作スタジオ■プロジェクトチーム アルゴス・マッドハウス
角川春樹事務所作品
Ⓒ角川春樹事務所
主題歌「時空(とき)の旅人」
唄■竹内まりや（角川レコード／ムーン・レコード）
ファミコンソフト
コトブキシステムより発売決定！
ビデオ「時空(とき)の旅人」
先着10,000名様限定！
オリジナルテレホンカード付
カラー・91分
Hi-Fiステレオ
ビスタサイズ
(VHS・ベータII)
14,800円
文庫本(前・後) 各380円 (中)340円
前売券絶賛発売中！
前売券、お買い上げの方に、もれなく手塚治虫、萩尾望都オリジナル・ポスターをどちらか1枚プレゼントします。
ビデオ同時発売!!
火の鳥
HINO TORI
巨大な伝説(ヒーロー)の出現。
'60年代モノリス「2001年宇宙の旅」
'70年代U.F.O.「未知との遭遇」
そして、'80年代
製作■角川春樹
原作■手塚治虫（角川書店刊）
監督■りんたろう
製作スタジオ■プロジェクトチーム アルゴス・マッドハウス
企画協力■手塚プロダクション
角川春樹事務所・東北新社提携作品
Ⓒ角川春樹事務所／東北新社
主題歌「火の鳥」
唄●渡辺典子（角川レコード CBS・ソニー）
MSX II, ファミコンソフト
コナミより発売決定！
ビデオ「火の鳥〈鳳凰(ほうおう)編〉」
先着10,000名様限定!!
オリジナルテレホンカード付
カラー・60分(予定)
Hi-Fiステレオ
ビスタサイズ
(VHS・ベータII)
10,800円
鳳凰編
単行本980円
文庫本460円
山崎晴哉（ノベライゼーション）
角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(238)8521(営)振替東京3-195208

月刊コンプティーク
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌第8666号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03-238-8523(販売部)
発行所 角川書店
定価430円

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌13977—12